

掌机迷
POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年04期 Vol.50
最强攻略
生化危机 死寂
最终幻想4A
失落的魔法
电子天下
新春送好礼
ISSN 1672-8866
04>
9 771672 886049

SEGA GAME BOY ADVANCE

楽しさ10万馬力

12月発売予定
予約受付中

ASTRO BOY
鉄腕アトム
アトムハートの秘密

あの「鉄腕アトム」が、
簡単操作で奥深い「2Dアクションゲーム」で登場!

Hitmaker

铁臂阿童木



【铁臂阿童木心之秘密】/GBA/SEGA/动作冒险

阿童木20周年纪念，在各种领域都展开了声势浩大的庆祝活动，游戏也是。就像那些把自己童年保存在一个日记本中的人一样，喜爱游戏动漫的我们也把自己童年珍贵的记忆永远的存放在了几部动画当中，毫无疑问，《铁臂阿童木》占去了其中最大的部分。多少人曾经梦想着自己可以拥有如他一般十万马力的力量，拥有如他一般充满正义的执念，在一段精彩的岁月里，这个机器化的人类一直在影响着我们。科学技术高速发达的故事背景下，人类的野望不断的膨胀着，阿童木以自己的力量努力改变和影响着世界，或许这样的日子永远不会到来，但通过游戏我们却可以感受到梦想的力量。SEGA通过手掌机给我们奉献了一款精彩的杰作，在很多年以后，我们仍旧会把将其称为GBA平台最出色的动作游戏，不因为别的。看看海报就知道了，找回童年的回忆只要通过一款小小的软件，GBA又让我们感动了一回。



彼者的主义

你对掌上娱乐设备G10有什么看法

●个人认为IRIVER的这个掌机有点意思，不过再怎么样也不会动摇NDS和PSP的市场地位。（刘硕，23岁）

●从画面看，机能超不过PSP，可能在影音播放方面也不如PSP。（王毅，21岁）

●多功能便携娱乐设备有PSP一个就够了，除非G10有明显的价格优势，不然很难立足（李伟亮，18岁）

●以生产MP3等设备为主的厂商做起掌机来一定不专业。（王明，19岁）

●如果在NDS和PSP之前推出，也许还有希望，现在估计悬一些。（李海锋，19岁）

●划盖的设计比较不错，不过按键的设计不是很好，不过这些也只能等感受到实物再做定论了。（胡晓明，24岁）

●我觉得这个没什么前途，尤其是那个按键，太不为玩家着想了吧？这种按键玩动作游戏还不是要砸机啦！（三栖人论坛，MAXの希望）

●现在已经有NDS和PSP两大次世代主机称霸的掌机界，已经容不下别的厂商的概念掌机了！（三栖人论坛，千寻）

●会因为无第三方支持而沉默。（三栖人论坛，3A@Theod）

●这个掌机应该不会怎么受欢迎吧！毕竟现在是PSP和NDS的天下！出了也是凑热闹罢了。（三栖人论坛，失落轨迹）

●本人对盛大还抱有支持的心态，怎么说也属于中国人的掌机，这个还是算了吧。（三栖人论坛，罗曼史）

●NDS和PSP是目前主流的大势已定，G10加进来是多余。不过它也只是个便携媒体了，没什么前途。（三栖人论坛，KINGDOM）

你对《锻炼大脑的DS训练》系列有什么看法

●适合各年龄层，可以说是NDS上的王道软件。（安琪，16岁）

●里面有些小游戏需要有日语基础，等日语水平稍微高一些再开始玩。（于鑫，18岁）

●我觉得四则速算那个很有意思，做完后还会给你等级评定，想起了小学的时候。（罗冲，23岁）

●据说这个软件已经发展到敬老院和医院了，真是恐怖啊。（王凯，22岁）

●玩起来很放松，也很锻炼反应和思维能力，值得推广的一个软件。（李涛，15岁）

●期待这个软件能够汉化，或者出一个适合国内的版本，这样就能体会其中的精髓了。（金鑫，19岁）

●从日本的火爆销量就能看出这个游戏确实是很受欢迎。（苏磊，21岁）

●我一直很想玩的一个系列啊，不过里面的一些游戏如果不是很熟悉日文的还真是玩不了。（三栖人论坛，MAXの希望）

●据说很好玩，一直想试试，可是对于不懂日语的我来说可能有点困难。（三栖人论坛，千寻）

●这个游戏应该不错吧！不过本人不喜欢这种游戏！（三栖人论坛，失落轨迹）

●感觉现在这类游戏有些泛滥，创意多了也就没意思了。（三栖人论坛，雪人的鼻子）

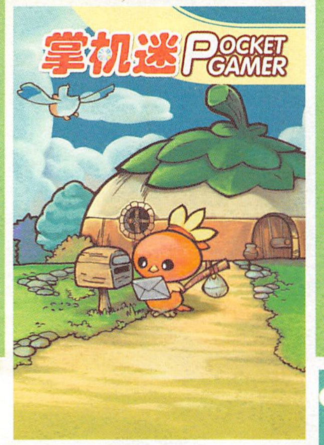
彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对最新公布的NDS LITE的造型有什么看法？

2、你对在PSP上出现的N64模拟器有什么看法？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn


GAME SOFTWARE
电子游戏软件
新春专刊
TOYS酷玩意
酷玩意
TOYS
定价
9.80元
Vol.4
2月中旬全面上市！
丰富内容，精美赠品，全新栏目，更多新鲜有趣的玩具讯息，以及更加诱人的抽奖机会。《TOYS酷玩意》第4期，喜欢玩具的人春天读书的第一选择！



Vol.50 2006/04
封面主题/口袋妖怪

目录 CONTENTS

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



NDS	KOEI	2006.03.02
	S·RPG	1-2人/4800日元
大航海时代IV ROTA NOVA		对应触笔

PSP	KOEI	2006.03.02
	S·RPG	1-2人/4800日元
大航海时代IV ROTA NOVA		容量未定

脍炙人口的经典作品《大航海时代4》就要被搬上掌机平台，在全世界经商，扩大势力范围，开启黄金航路，最终取得七个海域的霸者之证，新平台的作品又将带来怎样的感动呢？

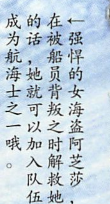
←带领舰队在全世界探索冒险和经商，经常可以停泊在风景如画的小港口，去酒吧小酌一杯吧。

→充满着激昂热情的斗牛运动和英挺潇洒的斗牛士，只有在西班牙的大港口才有缘得见。

众多航海士



↑行久、阿尔、克丽丝汀娜是很多玩家喜爱的剑术高手。





←强悍的女海盗阿芝莎，在被船员背叛之时解救她的话，她就可以加入队伍成为航海士之一哦。

冒险者没有国界之分

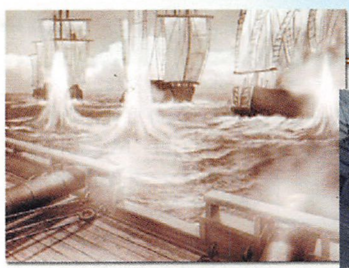


→选择柏格斯统来进行游戏的话，就会邂逅一位美丽的公主，可惜的是最后两人并没有迎来完美的幸福结局。



↑对丽璐来说经商才是她最喜欢的事情，这位碧眼的荷兰女孩也获得了不少玩家的青睐。

丰富的海战策略

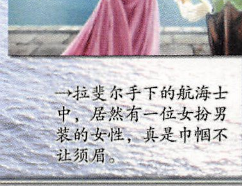


↑炮战是最常见的海战方式之一，利用风向很重要。



←如果水手足够多的话，进行白刃战更合适，给船装上撞角，毫不留情的冲进对方的舰队中吧。当双方旗舰进行白刃战时，还会发生单挑，让水兵室中的冲锋队长代替舰长英勇战斗吧！

隐藏的小插曲



←克丽斯汀娜的未婚夫是非常怕水的青年，后来勇敢的救起了落水的她，终于赢得佳人刮目相看。

→拉斐尔手下的航海士中，居然有一位女扮男装的女性，真是巾帼不让须眉。



多达34种帆船



↑对自己舰队的船进行改造，提高船帆性能和海战能力，对航海大有帮助。

开创高尔夫球游戏的新纪元
大人のDSゴルフ

超激报 Special 02

NDS	NINTENDO	发售中
	SPG	1-4人用/4800日元
大人的DS高尔夫球		对应触笔

制作人员

野中丰和 任天堂方面的监制，1971年生于爱媛县。最近的代表作是GC上的《超级马里奥运动场神奇棒球》。



原田贵裕 小组监制，1964年生于大阪府。从FC版的《马里奥医生》开始参与制作了很多游戏。



吉川泰生 开发方的监制，1963年生于爱媛县。曾经担任程序开发员，拥有丰富的经验。



沟边雄一 本作的主管，1973年生于大阪府。从参与SFC游戏制作时开始和任天堂公司结缘。



1、让人产生真的在玩高尔夫的感觉

到目前位置的高尔夫游戏都包涵着诸如按键时间的长短等一些让初学者难以上手的要素，请问这次的DS高尔夫游戏有怎样的变化呢？

吉川：与现实生活中的高尔夫球相比，现有的三键式高尔夫球游戏中总会出现打空的情况，这种情况是我不能接受的。不少玩家（特别是中年玩家）反映以前推出的高尔夫球游戏经常出现因为掌握不好按键时机而不能继续游戏的情况，针对这一点，本作在击打时会残留下轨迹，通过轨迹可以对是否能打中球、打中哪个部位等情况一目了然。玩家在进行游戏时更容易投入其中，体会真实高尔夫的感觉。

原田：真实的高尔夫球在直接击球是打不中球的，要来回挥动球杆，然后再击球，这样会使最初可能有些偏移的球直直的飞出去。要想在游戏中原汁原味地再现这种感觉的话，就要依靠触笔了。刚开始的时候可能会有些难，不过随着玩家很快能够打出直线球，玩家会切实感觉到自己的水平提高了。



←通过用触笔滑动来击球的一系列感觉就像真的在玩高尔夫球，当玩家习惯了这个系统后，就可以一下子击中球的中心了。

吉川：我觉得让人们了解高尔夫的真正玩法最重要的一点就是要通过触笔来实现真实的模拟。而且，使用触笔的方式完全不同于之前的游戏，让人觉得“这不是一款一阵风式的游戏”，以此来打动玩家的心。为了让这款游戏成为同类游戏的标准，我们使得本作的操作性尽量接近真实的高尔夫，我们绝对相信这是一款能够给高尔夫玩家和游戏玩家带来惊喜的高尔夫游戏。

2、使用了“T&E SOFT”的名义

Nintendo

T&E SOFT

↑在DS开机运行游戏后，会出现T&E SOFT的标志！

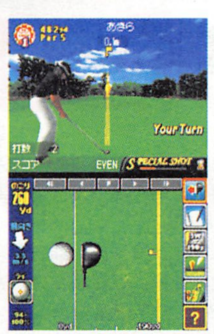
本作的开发和工作人员很多都来自DEEP会社，那么请问为什么你们用“T&E SOFT”的名义来发表本作而不是用“DEEP”的名义呢？

吉川：DEEP公司和T&E SOFT是两个不同的公司，之所以这样说，是因为开发小组停业之后集体决定创建自己的公司。因此，虽然说这个开发小组的成员是DEEP公司的，但是大家一直决定使用“T&E SOFT”的名义来发表本作。

3、岩田社长的建议令人受到感动

说起高尔夫游戏的话，任天堂的岩田聪社长也参与过FC版《高尔夫球》的制作呢！他在最初接触到本作时还曾经有过一段趣事，是吗？

野中：最初我们并没有想到通过使用触笔在加以修正的方法来击球，是岩田先生提出了“要是像普通人那样挥杆击球的话一定能打中”的意见。我们接受了这个建议，于是就把游戏做成了



现在这样。

吉川：由岩田社长的讲话开始，我们就从和任天堂会社的合作中受益匪浅，比如说游戏中玩家可以横向滑动来击球的设定就是因为听取了任天堂方面高尔夫玩家的“按着自己的方式击球”的意见而产生的。

4、本作的游戏节奏比其他的同类游戏快

如果凭着直觉来玩本作的话，游戏的时间会大大缩短，而且玩游戏的时候也不会产生劳累、紧张的感觉。那么，能让玩家在游戏时产生愉快心情的原因是什么呢？

吉川：迄今为止，我们制作的高尔夫球游戏的最低通关时间大概需要40分钟，再加上操作性等方面的因素，似乎不可能比这个时间更短了。但是，如果你玩了本作，你就会发现本作的游戏时间变短了，在进入下一洞时的读取速度也更快了，由此使得游戏的节奏大大的加快了，也让玩家的心情变得非常好。由于使用触笔需要玩家运用自己的身体，所以玩家可以在体育类游戏中获得快乐。

↑除了不让玩家感到读取数据时的疲劳感之外，用触笔击球时的运行速度也可以加速运行。

5、从15年前就有使用触笔的计划了

使用触笔来玩高尔夫球游戏的创意是从什么时候开始产生的呢？

吉川：用触笔来玩高尔夫球游戏的创意是从15年前就有了的，说起来就是在球的上面放上一支笔，再来弹击。这是个很简单的东西。（笑）因为当时硬件的性能还不能满足游戏的需要，所以这个想法一直没能够实现。在DEEP公司成立之前，我曾经有一段时间在玩PDA，于是就产生了制作高尔夫球游戏的想法。当公司成立后，我虽然已经没有空闲去玩了，但是当得知任天堂要用触笔来玩高尔夫球的时候，我觉得这是个机会。（笑）

野中：本来任天堂内部就认为DS是一台游戏硬件，因此应该制作高尔夫球游戏。因此，我们觉得应该通知高尔夫球游戏的专家。就在这时，我们和DEEP公司进行了接触。



↑本作请来菲尼克斯俱乐部的工作人员共同参与，力图再现球场的真实风貌。

6、增强游戏性的通信要素

本作通过无线联机可以有很多玩法，在访谈的最后，请谈谈这方面的情况好吗？

沟边：我们希望把本作做成一款让人觉得有一定数量感的、比较实在的游戏。所以，本作不但对应了联机游戏和下载游戏的模式，还加入了体验版。另外，玩家在对战的时候还可以依靠通信来聊天。这个功能挺有趣的，我和公司的同事对战时就使用过，虽然发出较大的声音是我们都有点儿不好意思。（笑）因为还可以画画，所以可以一边通信，一边享受游戏的乐趣。除了以上这些要素，玩家还可以自己换上特有的服装。其实，我们给男性准备了红蓝相配的水管工服装，而女性会有像小姐礼服一样的粉色服装。虽然只是表面上的形式，但是我们希望它能够给任天堂的粉丝们带来惊喜。



↑玩家可以将自己想说的话和图画写出来，以此来聊天，可以声援别人，也可以揶别人。



↑这是马里奥的特殊服装，另外，在俱乐部店铺里还能买到球杆、球等各种各样的道具。

粉丝汤

我们将在每期邀请一位忠实读者围绕一个话题一起聊天。这次我们邀请的是林茜茜读者。

姓名：林茜茜 年龄：16岁 性别：女 拥有主机：GBA SP & NDS QQ：79186296

●**翔武：NDS发售已经一年多了，而且成绩可佳，我们今天就不妨以NDS为话题聊一聊和它相关的。**

●林茜茜：那我们不妨聊一聊NDS的机能吧，虽然不会像业界分析的那么深奥，但是也算是玩游戏时的一些体会吧。

●**翔武：好，那我们就以NDS机能为话题吧。**

●林茜茜：说起NDS的机能，我觉得触摸屏是一大特色。

●**翔武：没错，触摸屏虽然不是什么新生事物的，但是和游戏结合起来倒是很有意思。从现在的一些游戏在触摸屏利用方面上，可以看出一些两面性，有的游戏用得比较到位，有的利用得就不是很好。**

●林茜茜：例如像《怪蛋英雄》那样划来划去的操作，就不太好控制了，但是也有方便些的，比如像《口袋妖怪管理员》和《陨石大作战》，利用触笔可以调换位置，比起用方向键要快捷的多。

●**翔武：嗯，我也举个例子，像《山脊赛车》这个游戏，厂商想出了用触摸屏控制方向盘的点子，但实际上却没能达到厂商所要达到的效果。一方面是手感不好，触摸屏精确度不够，会出现按不到的情况，另外就是用触摸屏控制方向盘的同时，另一只手仍然要控制油门、刹车等，操作起来不是很方便，所以不少玩家都觉得这个游戏在触摸屏的想法上是好的，但是在利用上是失败的。**

●林茜茜：是啊，这样操作根本不方便，而且触屏的接触反应也慢，不如用方向键控制。其实这样的例子还有不少。

●**翔武：主要还是厂商的问题，部分厂商把注意力过于集中在触摸屏上了。不过像《触摸瓦里奥制造》这种完全以触摸功能为卖点的，也是很成功的。**

●林茜茜：嗯，不过我觉得全部都用在触摸屏上并不好，但是用一部分还是可以的，比如说《牧场物语DS》，GBA的《牧场》都是先调出菜单，再一个一个点，很麻烦，但是用触笔可以直接在下屏选择需要的东西，既省时又方便。

●**翔武：嗯，这也就是利用得当的地方，也许有些人认为只用触笔来选菜单，选道具是触摸机能利用不足的表现，但是不管怎么说，确实是方便了不少。**

●林茜茜：啊，我又想到一个运用不得当的例子。比如《马里奥64DS》，这款游戏是NDS首发时的游戏，如果用触笔操作的话，有些时候比较容易操作，但是像到什么窄点的山崖路，底下是海，一不小心就掉下去了，很郁闷的。

●**翔武：其实这个游戏在N64上是用类比摇杆操作，因为摇杆的精度比方向键高，通过轻推摇杆可以让角色慢慢行走，而且方便微调角度。而NDS没有类比摇杆，就只能靠用触摸屏来代替这种操作了，你说的不容易控制，其实就是我们前面说的触摸屏的精确度还没有想象的那么高。**

●林茜茜：嗯，这也是NDS的缺点所在，要是NDS的触屏能够接触再精细点的话，那么触笔就是非常好的操作工具了。

●**翔武：对了，不知道你发现没有，最近的一些NDS游戏中加入了通过触摸屏来画画的功能，从而达到可以自己DIY一些个性的东西，最有代表性的就是《马里奥赛车DS》的车标和《动物之森》的样式设计了。**

●林茜茜：对，因为很多玩家都想拥有一些能体现自己个性的东西，而且能在游戏中很好地体现出来，所以NDS这种功能就为这些想DIY的玩家提供了方便。

●**翔武：我也是比较喜欢DIY的，尤其是喜欢表现自己的个性，不过我目前除了点阵画能画得像点样子，直接用笔画的还是画不好，不过还在不断练习中。可以看出 DS已经可以具备基本的绘图功能了，至少和WINDOWS的画板功能差不多了。**

林茜茜：嗯，这样就弥补了在PC上用手控制鼠标在涂鸦版画画颤抖以至于画面效果也不好，用这个可以画得随便点，就像在纸上画一样。

●**翔武：说了这么半天，我们好像还把麦克风忘记了。**

●林茜茜：恩，确实是啊，话题一直在触摸屏上。

●**翔武：你对NDS的麦克风有什么看法没。**

●林茜茜：我目前玩的游戏中用到麦克风的地方不多，不过目前用麦克风玩游戏的基本都是靠吹气之类的。我玩的《任天狗》就是靠语音的。不过《任天狗》中的语音系统好象是先录下你的声音，以后靠这个声音对比识别。

翔武：嗯，可以这么说，不过照这样看，NDS以后还真可能会出个卡拉OK软件啊。

●林茜茜：嗯，说不定还真的会哦。

●**翔武：时间不早了，今天的对话只能先到此结束了。让我们一起期待NDS的机能能有更多的发挥空间。**

严俊专栏

狗年新春掌机市场慢慢逛



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得满滋润的。

时间过的真快，再有几天就是情人节了，对笔者这个年纪的人来说又老了一岁，急迫感大增啊，在说正事之前我想题外的提醒大家，不要把所有的时光和资金都花费在玩游戏上，去给自己买一套够哈的装备，在家人允许的前提下做个够型的头发吧，另外严重建议好好利用寒假的时间去报一项体育运动短期班，比如说HipHop，千万不要等到我这个大叔等级才想到去真正练一把，悔之晚已。

切入正题，如果只局限与笔者本地市场来说，今年是春节月份生意最清淡的一年，眼看时间已经过去了大半个月，从帐单上的业绩上反映甚至还不如普通的非节假日月份，如果说上半个月学生还在忙于期末考试的话，现在所有的学校都早就放了假，市场上的人流量也没见突飞猛进，莫非真的都去跳HipHop了？现在也只能是耐心等大家压岁钱到位后的消费热潮了，其实现在商家最头通和忙碌的就是备货了，随着批发商休假时限的日益临近，相当一部分的主流货物都不同程度的紧缺和涨价，前段时间最夸张的是PSP一夜狂飚两百，近日最令人抓头的又是索尼系产品PS2，前段时间一度有钱拿不到货，之后总算有了价格，只不过一夜之间在原价基础上暴涨了百多块，而且还是属于特别抢手的那种，你要是稍微一犹豫就没了，水货商果然是最牛的，不服不行啊。没办法，几乎所有东西都开始浮动，惟独除了行货以外，虽然行货没有大幅涨价的迹象但个别品种缺货依然是无法避免的，前两期向读者推荐的小神游马里奥20周年纪念SP已经在节前断货，笔者只恨当时怎么没多囤点货，不过今后加亮型小神游SP显然是市场的主流，背光效果佳，再次提醒大家不要再购买老版本的SP了，哪怕BOSS再怎么花言巧语,咱们钱要花在刀口上。

说实在的，本期因为过年的关系截稿日和上期非常接近，短时间之内并没有太多值得报料的东西，笔者就说一点最近的见闻吧。日前我和朋友去本地的某豪华大型购物广场七楼餐厅吃饭，去的时候是坐了电梯直达，饭后我提议走扶梯下楼随便浏览一下商品，当我们来到玩具一层的时候，正对扶梯黄金位置的神游专柜闯入了我的眼帘，我第一个感想是自豪，南昌总算有了正规的神游专卖了。当时我就神采风扬的向随行的朋友介绍起来，售货小姐一看来了行家干脆个自走开了，在谈到价格的时候我还非常自如的为朋友讲解商场专卖和普通卖店的区别，不过接下来我们的目光从主机转移到旁边的配件和游戏卡带，我的脸刷一下就红了，比喝高了还红的那种。柜台里非但连一盒行货卡带都没有，而且还堆满了盗版卡，标价还高达88元，配件也是清一色的国内组品。我不知道全国其他地区的专卖是不是也这样子,如此害群之马为什么不取消他的专卖资格？总之如果专卖老板在场我真恨不得给他一拳,当时没等朋友发问我就以去其他地方为由强行把他拉走了,这脸我可丢不起。

日前NDS加强版一度成为话题，近日又有新消息传出，对于传闻据悉神游方面并没有一口否认，也就是说基本默认了新型NDS的开发确有其事，至少是任天堂方面应该有此计划才对。众所周知NDS根本无法自圆任天堂一直标榜的"掌机就是便携"一说，虽然最终发售时已经比较初公开的造型有所瘦身，但无论是体积还是屏幕都完全输给了竞争对手，此番的加强版显然是要在外形和屏幕方面有所突破，届时外形将更为简洁时尚,屏幕材质及大小进一步改良，用改头换面来形容应该不为过，甚至不排除改良结构后压缩成本以更为具有优势的价格发售的可能性。业界保守预计新版机型将会在今年E3正式发布，不过如今的任天堂已经学会了给玩家惊喜，说不定又会在情人节闪电公布甚至发售哦，总之大家先存好钱没有错，而且按照现在神游的硬件引进速度，中国玩家也极有可能在第一时间拿到行货机器。

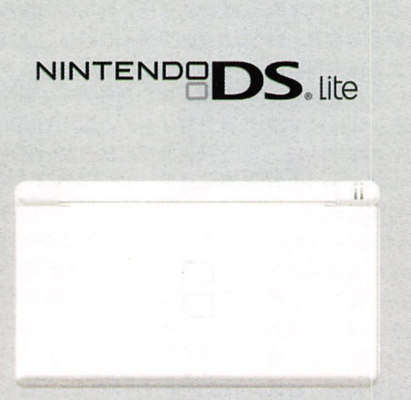
责编/雪人

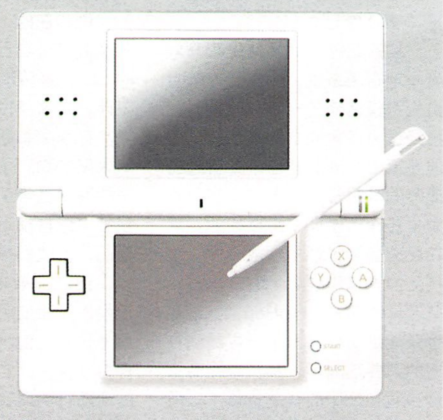
机型	价格
PSP普通版	1850元
PSP豪华版	2050元
NDS	1040元
小神游SP	640元
小神游SP加亮版	680元
小神游GBM	850元
GBM	750元
翻新GBA	350元
翻新SP	520元

希望神游在中国市场上一路走好！（黄恩念）
男，17岁，广东省珠海市香洲区前山镇银石雅园11栋1单元1201，519070，QQ：236303842



特别报道 NDS新型机DS Lite正式公布





任天堂于2006年1月26日公布了NDS的新造型机，命名为DS Lite，Lite的意思指的是轻和亮，而DS Lite比起旧版NDS也正是在这两点上做了改进。本次公布了DS Lite的尺寸、重量以及新增加的机能。DS Lite的尺寸为：横向长度133.0mm，折叠后纵向长度：73.9mm，折叠后厚度21.5mm；旧版NDS的尺寸为：横向长度148.7mm，折叠后纵向长度：84.7mm，折叠后厚度28.9mm，重量为218g。DS Lite在旧版NDS的基础上增加了可4段调节背光亮度的功能，屏幕的亮度也比原来更柔和了。DS Lite的正式发售时间为 2006年3月2日，价格16800日元（随机配带DSL专用交流充电器），颜色共有白、蓝、深蓝三种。美版机的发售日目前定于2006年春。

DS Lite比起原型机有很大改进之处，上盖处的NINTENDO的标志改为了双屏标志；电源指示灯的位置从原来的下屏附近改到折叠接缝处的右边，在折叠后仍然是露在外面；麦克风的位置也从下屏附近改到了上下屏中间的位置；按键也是这次改进的一个重点，由于旧版NDS的按键手感不是很理想，这次都换成了类似GBM的按键，方向键和XYAB四键的位置变化不大，而开始键（START）和选择键（SELECT）从原来并排在XYAB四键上方改成了在这四键下方；电源开关和触笔改到了主机的右侧；电源插口改为GBM那种电源插口，但是充电器是不通用的；GBA卡槽仍然保留，不过在插上GBA卡后会露出1厘米；屏幕采用的是GBM的屏幕技术，在亮度方面比以前更柔和，而且还增加了可4段调节屏幕背光亮度的功能。

从目前的评论来看，DS Lite的造型还是很受好评的。以从GB进化到超薄和GBA进化到GBASP的时间上推算，这次在发售仅一年后就推出改进型，似乎是不符合任天堂的一贯作风，可能是因为对NDS造型有意见的呼声越来越大，也可能是采取了新的商战策略，但是不管怎么说，这次的改进还是很成功的。



DS Lite基本规格	
产品名	NINTENDO DS Lite
发售日	2006年3月2日
价格	16800日元
尺寸	(横)133.0mm×(纵)73.9mm×(厚)21.5mm(折叠时)
原版DS尺寸	(横)148.7mm×(纵)84.7mm×(厚)28.9mm(折叠时)
重量	218g（含电池重量）
原版DS重量	275g（含电池重量）

《银河战士 猎人》多人联机模式透露

最近，在德国的游戏新闻网站Gaming-Universe上登载了NDS《银河战士 猎人》的多人联机模式介绍，据称共有7种不同的联机模式，但是这些模式能否全在WI-FI中玩，目前还没有提到。

BATTLE：传统FPS的对战模式，所有玩家都是敌人，以击倒对手为目的。

SURVIVAL：生存模式，以保全自己性命为优先，最后生存下来的就是胜利者。战斗和BATTLE没什么区别。

BOUNTY：赏金模式，将指定物品带回自己的基地，就可以得到分数。

DEFENDER：守卫模式，守卫地图上特定的场所。

PRIME HUNTER：初猎模式，首先先从几个玩家中选出一个作为初猎，其他玩家的任务是击败他，击败他的玩家就会成为初猎，判断胜利的方法是看哪位玩家做初猎的时间最长。

CAPTUER：抢夺模式，可以单人为一队，也可以和其他玩家组队，目标是从对手队伍那里夺取物品并带回自己的基地。

NODES：节点模式，在地图上分布着一些节点，接近后就会得到分数，分数最多的玩家就获得胜利，其实就是抢分模式。

NDS版《银河战士》可以通过无线联机以及任天堂的WI-FI连接，可以支持1-4人的多人游戏，不够4个玩家的时候可以用CPU来补充，并且支持一卡多人的联机模式，不过在角色方面只能使用萨姆斯，其他方面也会有一些限制。

另据NOA（美国任天堂）官网上登载的一篇玩家测试报告说，在WI-FI的测试中，《银河战士 猎人》的搜索对手方式比《马里奥赛车DS》更完善，在人数未满的情况下，可以随时停止搜索并进入游戏中。另外，可以选择3个不同种族的猎人来进行多人对战。

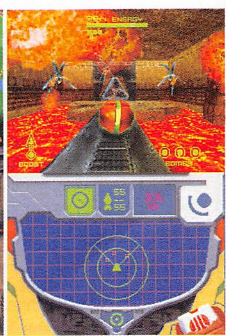
《银河战士》原预定在2005年发售，但是因为为了增加WI-FI相关的游戏内容而延期了，从目前的测试报告来看，这款作品确实是非常让人期待，延期制作也是为了让游戏的质量更高，这回玩家们可以在NDS上也可以体验到爽快的多人FPS竞技了。

本作的美版发售日定在了今年的3月20日，日版的发售日还没有公布。









掌机咨询情报站

●《更锻炼大脑的DS训练》发售仅一个月就突破了百万，目前NDS上突破百万的游戏共有6款了，分别是《任天狗》《锻炼大脑的DS训练》《更锻炼大脑的DS训练》《头脑轻松教室》《动物之森》《马里奥赛车DS》。两个版本的《口袋妖怪 不可思议的迷宫》合计销量也突破了百万。

●PSP《真・三国无双2nd Evolution》预定于2006年3月发售，本作是PSP《真・三国无双》的续篇。比起前作，本作中增加了关卡分支这个新系统，主要是为了开启一些隐藏要素。副将系统在本作也得到了强化，登场的副将共达300多人，而且还增加了新系统——连携。PS2版登场的星彩也会在本作中登场。

●美国任天堂决定在北美发售《锻炼大脑的DS锻炼》和《头脑轻松教室》这两款软件，《锻炼大脑的DS锻炼》发售日定为4月17日，美版名为《Brain Age》；《头脑轻松教室》发售日定为5月30日，美版名为《Big Brain Academy》。这两款在日本突破百万的软件也要挑战一下海外市场了，不知道会不会像《任天狗》一样给海外市场一个冲击。

●《口袋妖怪》10周年活动准备启动。《口袋妖怪 红/绿》自1996年2月27日发售到现在已经10周年了，为了纪念10周年，在日本全国的游戏店前可以得到《口袋妖怪 红/绿》中最初的三只口袋妖怪中的一只。参加活动的只要带着主机和软件就可以了。

●《新世纪EVA2》决定在PSP上推出，本作是PS2的移植版，在PS2版的基础上增加了新的使徒和剧情，并命名为《新世纪EVA2》。本作将在4月27日发售，对这一作感兴趣的《EVA》FANS千万别错过。

●《暴风传说》最新情报公布，游戏的战斗采用的是三线战斗系统，利用触摸屏可以发动角色连携技。而且通过DS的无线通信机能，可以支持2-4人进行游戏，体验冒险的乐趣。本作的发售日为4月13日，预约特典是官方FAN BOOK。



●NDS《火影忍者 最强忍者大结集4》决定在2006年春发售，价格未定。在上期曾提到过，本作从原来横版ACT改为了乱斗性质的ACT，“众人的大集结”成为了本作的关键字。本作有比原来多6倍以上的角色参战，达到了30多人，支持2-4人联机对战。1P模式可以和其他忍者进行协力或打败BOSS的任务，在4人游戏时可以进行“卷物争夺战模式”。奥义的动作也比前作进化了不少。画面风格上感觉有点像去年8月发售的《JUMP明星大乱斗》。

●根据动画《翼・年代记》改编的游戏第2作——《翼・年代记VOL.2》决定于2006年4月在NDS上发售。游戏的系统仍然是卡片战斗，在前作的基础上增加了一些新的人物和新要素。



掌机迷排行榜 TOP 20

过年期间榜单整体变化不大，OG2荣登季军，《马里奥赛车DS》在玩家中反响强烈，攀升势头强劲，相信很快会进入前五名。请大家继续支持榜单。



1位 口袋妖怪・绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

《绿宝石》继续稳坐排行榜第一的位置，领先第二名1000多票，期待2006年NDS版口袋能够发售。

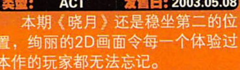


当期 3223/累计12428



2位 恶魔城・晓月圆舞曲

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08



本期《晓月》还是稳坐第二的位置，绚丽的2D画面令每一个体验过本作的玩家都无法忘记。

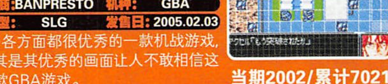


当期2205/累计8109



3位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03



各方面都很优秀的一款机战游戏，尤其是其优秀的画面让人不敢相信这一款GBA游戏。



当期2002/累计7021



4位 黄金太阳・失落的时代

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28

GBA上不可多得的优秀RPG游戏，唯一能跟它竞争的只有自己的兄弟作品。



当期1965/累计7908



5位 黄金太阳・被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2001.10.26

对于国内玩家来说，黄太在GBA上只出了两作实在可惜。期待新作早日发售。



当期1823/累计7408

名次	游戏	厂商 机种 类型	当期	累计
6位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1731	6587
7位	口袋妖怪・叶绿	NINTENDO GBA RPG	1615	6711
8位	口袋妖怪・火红	NINTENDO GBA RPG	1569	6270
9位	口袋妖怪・红宝石	NINTENDO GBA RPG	1543	6051
10位	口袋妖怪・蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1402	5839
11位	火炎纹章・烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1327	4484
12位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1141	4982
13位	恶魔城・苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1027	4182
14位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	975	3894
15位	火炎纹章・圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	962	4295
16位	真・三国无双A	KOEI GBA ACT	957	3730
17位	牧场物语・矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	932	3621
18位	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	703	2142
19位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	652	3330
20位 NEW	合金弹头ADVANCE	SNK Playmore GBA STG	634	634



类型游戏TOP3

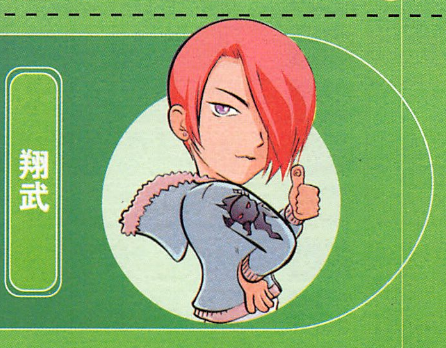
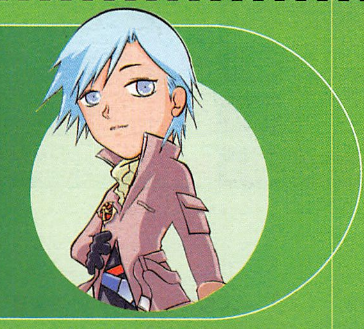
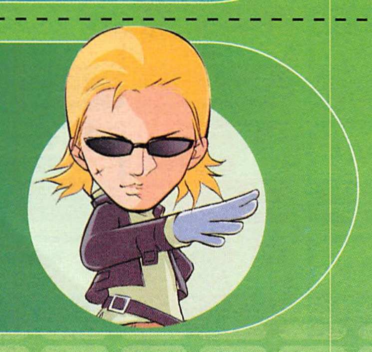
	ACT游戏	RPG游戏	RAC游戏	SLG游戏	FTG游戏
1位	恶魔城 晓月圆舞曲 厂商 KONAMI 机种 GBA	口袋妖怪 绿宝石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 DS 厂商 NINTENDO 机种 NDS	超级机器人大战 OG2 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	格斗之王 EX2 厂商 SNKPLAYMORE 机种 GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架 厂商 KONAMI 机种 NDS	黄金太阳 失落的时代 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 厂商 NINTENDO 机种 GBA	火炎纹章 烈火之剑 厂商 NINTENDO 机种 GBA	龙珠Z 舞空斗剧 厂商 BANDAI 机种 GBA
3位	洛克人 ZERO4 厂商 CAPCOM 机种 GBA	黄金太阳 被开启的封印 厂商 NINTENDO 机种 GBA	山脊赛车 厂商 NAMCO 机种 PSP	超级机器人大战J 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	街霸2X 复活 厂商 CAPCOM 机种 GBA

游戏品质

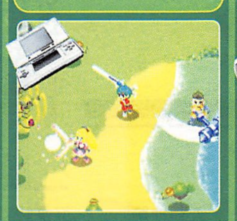
GAME REVIEW 掌机游戏铁板阵

作品

批评家

	绝体绝命天才爷爷DS	失落的魔法
		
	机种：NDS 版本：日版 厂商：KID STATION 类型：ACT 发售日：2006.01.14	机种：NDS 版本：日版 厂商：TAITO 类型：RPG 发售日：2006.01.19
翔武 	《天才爷爷》这个系列一直以恶搞而著称，本作自然是秉承了原来作品的风格。本作是由各种各样的小游戏结合起来的，游戏中利用了NDS的触摸功能，不过部分游戏用触摸屏还是有些难度的。游戏中的剧情更为搞笑，十分有意思。	这款游戏的类型有点像即时战略，游戏中利用触笔圈中我方角色，然后用触笔画出魔法的符号发动魔法，最后再选中攻击的敌人。游戏的节奏不是很快，通过魔法间的组合可以组出上百种魔法。游戏支持无线联机对战和WIFI联机对战。
岚枫 	一款FANS向的爆笑NDS游戏，根据深受孩子喜爱的同名喜剧改编，当然这里指的是日本的少年儿童。对于不懂日文并且没看过这个动漫的玩家，游戏的乐趣骤减，因为游戏主要乐趣是在恶搞的对话方面。游戏收录了很多小游戏，不懂剧情就只能随便玩玩了。	游戏画面非常一般，也就是GBA水平，但游戏玩法新颖，控制方式很有趣。左手按十字键移动场地，按L键发动魔法阵，右手在触摸屏上画各种图案使用魔法，消灭地图上的敌人后过关。游戏中魔法种类很多，分成各种属性，所以联机对战非常有趣。
天意 	GBA上曾经有过的前作，和《瓦里奥制造》一样是恶搞小游戏合集。配合触摸屏和语音输入装置，小游戏的游戏方式更加丰富。可以用触笔将炸弹投向孙子，游戏中间还穿插了大量的搞笑漫画图片，在工作之余放松一下确实不错。	TAITO最近大作频频，《失落的魔法》其实是一部带有很强即时战略要素的RPG游戏，主人公若想使出各种魔法就得通过在触摸屏幕画出不同的魔法阵，并控制怪物和游戏中的敌人战斗。游戏中不能有任何拖沓，圈点人物、指点行动方向全部都一气呵成。

好想有一台NDS，上WI-FI与世界玩友零距离对战。（钱华）
男，22岁，上海市浦东新区崂山一村一号十三室，200120

日式面包王 GAME1号 顶上决战	铁之羽	街霸ZERO3	生化危机 死寂
			
机种：NDS	机种：NDS	机种：PSP	机种：NDS
版本：日版	版本：日版	版本：日版	版本：日版
厂商：BANDAI	厂商：KONAMI	厂商：CAPCOM	厂商：CAPCOM
类型：TAB	类型：ARPG	类型：FTG	类型：AVG
发售日：2006.01.12	发售日：2006.01.19	发售日：2006.01.19	发售日：2006.01.19
本作是由动画改编的游戏，原作动画十分恶搞，没想到在游戏中仍然是如此。本作是一款类似强手棋的桌面类游戏，游戏玩法比较简单，游戏中经常有一些恶搞的要素和暴笑的对话，建议看过原作动画的玩家都来玩玩，一定会很适合你的。	在发售前就比较关注这款游戏。游戏画面实属一般，上屏地图的设定虽然比较方便，但是可见区域还是有些小。本作的音乐十分不错，特别是大地图上的音乐，很有气势。游戏是即时遇敌战斗的，战斗时攻击有些轻飘，人物的行动过于灵活，操作起来的手感并不是很好。	街霸ZERO3上次移植到GBA已经UP了一次，这次的PSP版则再次UP。游戏的画面拉伸为16:9，虽然不厚道，但对于格斗游戏，如果随便延长场地，很可能出现问题。PSP版增加了一个《CAPCOM明星大乱斗》中登场的原创女性角色——英格莉特。	BH 1代又登陆了一个新平台，称它为永远的冷饭并不过分。游戏在PS版基础上又增加了新内容和联机模式，还算厚道。NDS版副标题“Deadly Silence”简称DS。大概是为了在小屏幕上增加恐怖感，画面整体比较黑，让人有些看不清画面。
《日面》动画恶搞，游戏也相当恶搞，当看到游戏里抽事件卡片冒出来个“利根川柯南”的时候，简直要笑翻了。轻松的音乐，简单的玩法，伴以少量的真人语音，经常让人忍俊不禁。只是游戏中并没有教学模式，所以各位玩家要自己多摸索一下啦。	KONAMI在DS上推出的原创ARPG作品，游戏在画面和音效的表现上都是标准的日式风格，虽然在同类游戏中并不算突出，但给人的感觉却相当的温馨。游戏的战斗是其核心系统。虽然是动作RPG，战斗时的操作感相当的不错，建议玩家试试。	继GBA上的SFZERO3后本作再次登陆掌机平台，而本作的移植次数之多在格斗游戏界也绝对是数一数二的了。借助PSP的强大机能，完全移植自然不成问题，优秀流畅的画面和清晰悦耳的音效让人投入感倍增。新增加的角色和系统也让人眼前一亮。	终于在掌机中玩到地地道道的生化系列了，虽然本作移植自10年前的PS版，但本作在画面的表现上已经非常抢眼了。原作中的过场真人影像以及全程人语也得以保留让人倍感亲切。新增加了联机模式以及部分利用到触笔的谜题也给人耳目一新的感觉。
冬和马这次是否能用太阳之手烧制出美味的面包呢？其实本作是一大富翁类型的游戏，在每个格子里开自己的面包店，并用各种配菜烘烤出美味的面包，可惜天意每次烧出的都是黑糊糊的一团不知道什么东西，很轻松的游戏，推荐给喜欢这部漫画的玩家。	游戏画面不错，细节方面也很精致。音乐很大气，有些史诗题材的风格。游戏本身是个典型的ARPG，在场地中遇敌战斗。还可以收集昆虫等东西，在指定地点作为礼物提升能力。但是角色移动速度较快，斜方向移动没有设计对应的造型，非常别扭。	CAPCOM复刻自街机和PS上的街头霸王ZERO3，相对于GBA版的ZERO3，还添加了三名新 人，但是整体游戏的系统却是街机版的。有的玩家可能会说PSP的十字键搓不出招式，而随游戏附送的方向键似乎改善了这一点。	首先不得不说天意对这个复刻的BIO1代已经充满了抱怨，NDS那狭小的屏幕怎么能表达得出BIO的阴森和恐怖？虽然游戏采用了全程真人语音，过场电影。游戏中唯一有创意的地方就是支持多人联网对战的原创模式，另外对某些邪恶的设定颇为反感。

在寒冷的冬天里，最温暖的是家，当各位GBA玩家翻开《掌机迷》时，一股暖流袭来，因为这就是我们家。（姚茂林）男，19岁，贵州省凯里市第三中学高三八班，556000

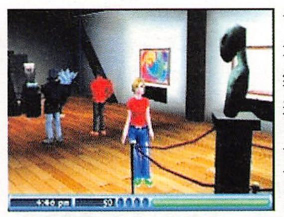
在生活中游戏娱乐，在游戏中体验生活

模拟人生2

□EA □SLG □2005.10.24 □19.99美元
□1人用 □卡带 □10岁以上推荐

听音乐要听作者发自内心的声音，看电影要看导演和演员等人呕心沥血的作品。人是有感情的，听好歌或者看优秀电影时间久了，自然而然会产生些“惯性”，对相关的人或作品产生崇拜之情，这些人就成了歌迷和影迷。玩游戏又何尝不是这样，玩家会对自己喜爱的主机极力维护，或对喜爱的游戏续作无限期待，这些玩家就是我们常说的游戏饭丝。

《模拟城市》就是一个拥有无数饭丝的杰作，初代诞生于20多年前。这个游戏的玩法是创造，玩家在游戏中可以像神一样创造整座城市。虽然现在来看以创造为主题的游戏没什么了不起，但是这种玩法在个人电脑还是极少数人奢侈品的时代是不能想象的。游戏超前独特的“创造”理念从当时所有“破坏类”游戏中脱颖而出，不过正是由于游戏超前的理念，导致游戏开发时很难找到出版商。天才的创意得不到同时代普通人的理解，出版商不相信有人爱玩这个游戏，更不相信它会成功。但是凭借游戏创作者威尔赖特先生的坚持不懈，游戏最终大获成功。系列销量达到数千万，游戏饭丝无数。骄人的成绩验证了赖特的独特见解，“男人喜欢坐在那里一遍又一遍地向目标射击，炸得天翻地覆”，“但是我发现，比起到处搞爆炸，我在这种创造性游戏方面得到了更大的乐趣”。



《模拟人生》是从《模拟城市》延续而来的作品，前者比后者变得更加动人。《模拟人生》这个游戏以虚拟城市为中心，生活在里面的人们发生各种事情，享受自由生活的乐趣。这个游戏除了模拟人类的多种生活习惯和各种情绪之外，玩家控制角色的活动在一定程度上又关系着其他NPC角色的生活。高级人工智能程序将人类的特征置于游戏角色的行为之中，所以他们受这些需求的驱动，可以在很多方面相互联系。简单来说就是玩家在游戏中选择进行某事件，NPC会根据你所做的事件的不同做出不同的反应。

《模拟人生 2》在1代的基础上，改进引擎使画面更华丽，音效更逼真。极大地提高了游戏的自由度，增加了更多的新要素。各方面都得到大幅度进化的2代创下了10天销量过百万的傲人成绩，并且发行了多个资料篇作为互补，然后这个系列就长期占据了各种欧美游戏排行榜的多个位置。2代也登陆到目前流行的掌机上，GBA由于机能问题，无论玩法还是画面必然大幅缩水。PSP机能没问题，但在NDS版更有吸引力，因为依靠NDS的特殊机能（触摸、双屏、麦克风），这种有创意的游戏可能会变得更有趣。

首先NDS版的《模拟人生2》是个原创作品，这点让人欣慰。游戏开始后，下屏显示公司名称，上屏则出现交待故事背景的动画。主角驾车横冲

●互相影响，侧重不同

从主角出场方式到任务模式开始进行游戏，《动物之森》和《模拟人生2》这两个游戏如出一辙，它们又都是模拟生活类型的游戏，所以很难不让人把这两个游戏拿来对比。《动物之森》显示了任天堂老少皆宜的理念，轻松惬意，联机交流或收集物品。《模拟人生2》则麻烦许多，要时刻注意自身能力，周围环境和人际交往。



↓在《模拟人生2》中，玩家自驾车来到旅店前，夸张的是主角有车，身上却没钱。

↑在《动物之森》中，玩家搭车来到动物之森，然后白手起家。

直撞地进入沙漠旁的小镇（驾车情节让人不禁想到《动物之森》，当然《模拟人生2》发生的地点更真实些），刚进入小镇主角的车就坏掉了，这时画面中出现一只特大号蚊子（也可能是马蜂），镜头跟着蚊子围着村民飞了一圈（貌似恶搞赛尔达），最后飞到奶牛身上，被奶牛用尾巴击落……

恶搞结束后，和PC版一样，首先要做的事是设置自己的角色。这时NDS的双屏优势就显示出来了，玩家通过触摸屏可以非常方便的输入姓名，选择性别、脸型、发型、衣着等各种个性设置。上屏会跟随玩家的每一步选择把角色造型即时显示出来，玩家可以非常方便地看到自己角色的样子。虽然NDS的画面不能跟PC版媲美，但3D人物造型比较圆滑，头发和颜色也很自然，服饰的纹理和布质也颇具真实感，NDS机能发挥得还算出色。

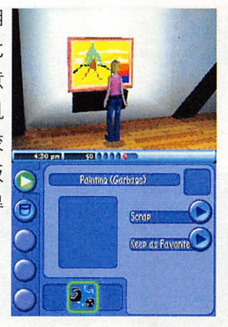
正式游戏后，首先会发现游戏视角由以往的俯视变成控制单人的追尾视角（好在摆放家具时还是俯视视角），NDS上屏显示游戏时间、金钱、能力值。游戏时间和真实时间一样，这个改进有好有坏。好处是给人非常直接的代入感，不同时间发生不同事件，这点玩过《动物之森》的玩家最清楚，N64《动物之森》刚出现的时候，人们都说它借鉴了《模拟人生》很多东西，有趣的是如今NDS上的情况却反过来了。坏处后面再说。像真实生活一样，金钱虽然不是万能的，但没钱却寸步难行。虽然在游戏世界没这么夸张，但是钱的作用也是很大的。能力值用一个横条表示，和PC版复杂的属性相比，NDS版明显简单了很多。把所有情绪结合在一起很简单，但是不失趣味性，也更有掌机游戏的感觉。

游戏刚开始是接受和完成“任务”，这些任务都是非常直线的进行方式，这个改变肯定会使《模拟人生》饭丝大跌眼镜。游戏菜单中还设置了一个“目的”菜单，供玩家随时查看任务内容。和旅店前台说话，得到找东西的任务。需要找的东西居然是核能棒，看来NDS《模拟人生》的生活中混合科幻和恶搞元素是肯定的了。得到吸尘器后，用吸尘器打扫地面上的赃物。这时下屏显示吸尘器吸管，玩家可以通过触摸快速地把垃圾吸入吸尘器，但是这样做会使镜头变脏，需要玩家对着NDS的麦克风吹气，把灰尘吹掉。当买到博采机器后突然发生地震，原来是外星人来袭……

游戏开始后一个接一个的任务确实使游戏失去了自由度，但是当你完成这些任务后，模拟人生之旅才算正式开始，这点也和《动物之森》很像啊！这之后玩家就可以按照自己的喜好享受自由生活了，当然后面还会有新任务出现，所以自由只是表明现象。

前面说了，游戏采用真实时间的优点很多，但是很多地方是和真实时间矛盾的。比如角色能力下降后，只需让角色躺在床上就能马上入睡，并且立刻就能够恢复体力。有悖于真实时间制，但这也是没办法的事。难道在游戏中恢复能力就让角色睡上几个小时，要玩家等上几个小时再玩游戏？还有很多地方和真实时间制不符，这是因为《模拟人生》中的要素太多，采用真实时间制后不能彻底改进是可以理解的，也可见《动物之森》没有设计模拟生活元素正是为了避免这些矛盾。

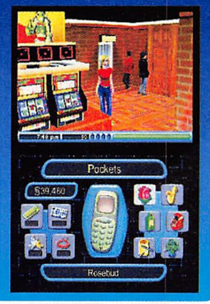
和《动物之森》相似的地方还有很多，比如设计、交流、做生意等。益利于触摸屏等机能的使用，以往很多较为复杂的玩法在NDS版《模拟人生2》中变得更加仿真和有趣。



●生活中触摸的应用

在游戏中除了用触摸屏方便的选择各种选项，还能使用相关道具和玩各种mini游戏，除此之外还可以做食谱和饮料、服装设计、绘画、制作音乐和从事很多发明创造的事。在游戏中可以通过卖相关的作品挣钱，所以这些细节也是游戏构成的主要部分，这方面的元素可比《动物之森》丰富的多，可以使喜爱动手的玩家爽个够。





新的一年，让我们去发现更多掌机游戏的乐趣吧！（毕涌森）
男，13岁，山东省青岛市四零一医院病案室王勤转，266071

新作速报

Rune Factory

ルーンファクトリー
新牧場物語

NDS	MMV	2006年
	SLG	人数未定/价格未定
符文工房 新牧场物语		对应触笔

主人公手持武器打败来袭的怪物

NDS版《牧场物语 小矮人工作站》中加入了格斗游戏，挖矿时还能用各种农具当作武器攻击黑色动物，而最新作《符文工房》中，主角将真正拿起武器，打败怪物，这个设定是至今为止的牧场系列作品中从未出现过的，挥剑的牧场生活即将诞生。

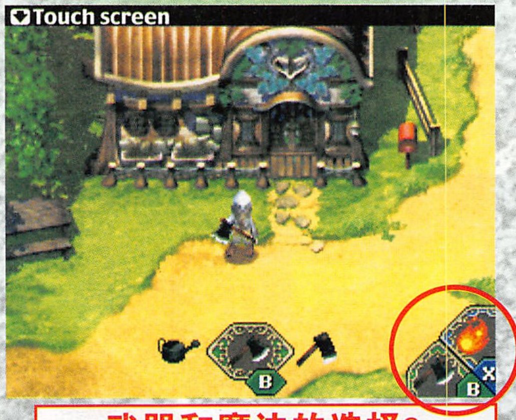


↑在工具店不仅可以买到各种从事农耕用的工具，还能购买刀剑等武器，老板的口号是"我的刀每一把都是最棒的"。

以前的《牧场物语》中，主角的农场会受到台风和野狗的袭击，而在新作《符文工房》中，主人公还会受到怪物的袭击。为了保护自己，保护农场，主角要拿起武器勇敢的迎击打败怪物，这是充满幻想的全新的《牧场物语》。



←图中是本作中的场景像是洞窟，莫非有几种不同的矿场？主人公周围有几种不同的怪物向他发起进攻，真是生死攸关的大危机！



武器和魔法的选择？

右下的图标表示当前装备的工具，而火焰般的标记莫非代表着魔法？

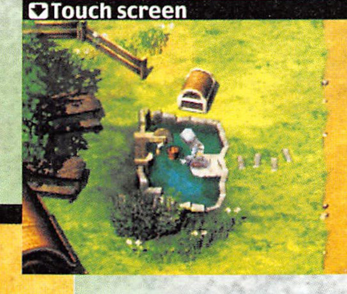
↓在弥漫着薄雾的山谷中也有怪物，驯服这种野生的怪物后，就能让它们成为自己的帮手，让它们帮忙看的家话，是不是可以代替小狗了呢？



捕捉和驯服野生怪物

传统风格的与人交流和种植作物

怪物和剑的设定大概让很多玩家觉得这款游戏简直不像是《牧场物语》，不过系列作品中一直都有的种植作物和与住民们交流的要素当然不会少，还有每个季节特有的各种庆典。这多少让大家能找回一点牧场的感觉吧。



←用水壶取水的样子，与系列作品中的动作并没有差别，只是画面变得不太一样。

↓跟系列作品一样的交际设定，与住民们的交流是非常重要的，市镇里人们的样子和周围环境是典型的RPG游戏类风格。

↑除了与怪物战斗之外，牧场生活必不可少的当然是培育农作物啦，不过耕作与战斗并存的生活会不会很累呢？

充满幻想风格的街道



↑特殊事件发生地点是公园，收获祭等传统庆典当然还是像以前一样。



→从吊桥上可以看到山下的风景，很漂亮哦。

男女主人公的不同分支

本作有女主人公的设定，男女主人公能在游戏中相遇，她还可以成为男主人公的结婚对象，相信这样的设定会让游戏的故事性更加丰富。主人公的身材比例是六头身，衣着风格是典型RPG类型的，具体姓名等详细信息目前还未公布。





传说的斯塔菲4

NDS	任天堂	2006.04.13
	ACT	1人用/4800日元
传说中的斯塔菲		对应触笔

王子斯塔菲

在去年在GBA上活跃了一下之后，2006年的斯塔菲在DS上登场亮相，出演系列的第四作。本作中，斯塔菲将与妹妹斯塔皮及朋友奎罗斯克一起展开冒险，而今次的剧情又会是怎样的呢？让我们赶快进入斯塔菲的世界吧！

为阿米王国取回被盗的秘宝！

小妹斯塔皮



→奎罗斯克来拜访斯塔菲兄妹了，将会发生什么呢？



↗不久，一直处于和平环境中的阿米王国的少女——玛特尔也赶来了。

玛特尔



↑斯塔菲和斯塔皮想要拯救阿米王国的人们，而奎罗斯克则是想借助秘宝的力量达成恋爱的目的，三个人的冒险开始了。



↑不知道是什么东西偷走了阿米王国的秘宝，并邪恶地利用秘宝的能力使整个阿米王国陷入一片火海之中。



←很长时间以来，阿米王国都处于和平的环境之中，这是因为它被秘宝守护着。

在城市里收集情报，进入新的关卡！

① 和城市居民对话



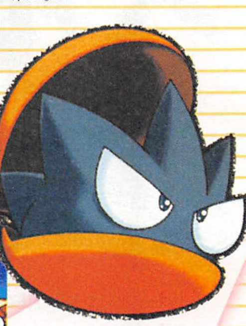


② 接受委托



←同城中的老人交谈，接受他的委托，进入关卡，开始冒险。





奎罗斯克

点击对话人

↑想和谁说话就用触笔点击下图上的人物图标，从他们身上可以得到不少有用的情报。

③ 挑战动作关卡





关卡分布在地面和水中



↑本作的关卡可以说是各俱特色，除了系列中惯有的水下关卡外，还有不少风格不同的关卡，比如有的关卡充满美丽的樱花，有的关卡则需要玩家进入绚烂的彩虹之中，相信这些关卡会让玩家们感到满意。

看到下屏幕的地图可以知道自己的位置！

→在关卡中冒险时，游戏的下屏幕上会显示游戏关卡的地图。通过查看地图，玩家可以很方便地知道自己当前的位置。当然，随着玩家在关卡中的移动，地图表示位置也会改变。

给奎罗斯克打求助电话



←游戏中很多地方都有求助电话，当玩家遇到困难时，可以通过求助电话，从奎罗斯克那里获得提示。这可是一项非常有用的设定哦！

④ 在城市中获得装备



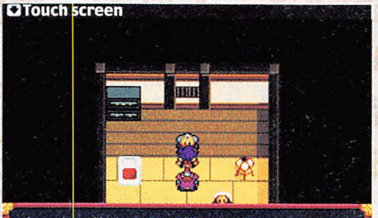
←回到城里，玩家可以用从关卡中获得的东西从老人那里换来各种不同的道具。

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 II MANJI MARU

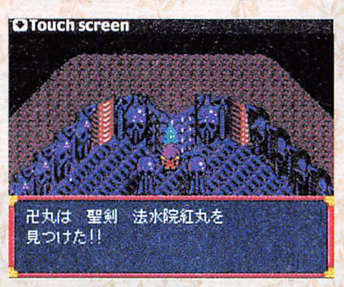


全语音保留！全影像保留！ PCE版完全移植到DS!!

PCE是由日本NEC公司于1987年发售的家用型主机，曾经在一段时间里取得过辉煌的成绩。《天外魔境2》是一款对应PCE的周边产品“SUPER CDROM”的游戏软件。如今，这款1992年的游戏将要登陆DS。



←这是一场关于黄金虫卵的奇怪交易，由此将引发一个事件，面对贪得无厌的家伙，我们的主角该如何应对呢？

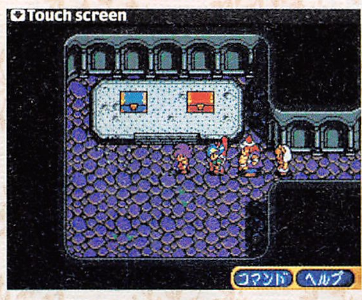


↑游戏的地图将采用原来的2D形式，而各种事件也将得以保留。



→游戏中人物会心一刀斩的发生几率是各不相同的，当玩家与敌人的能力值相差的比较大时，玩家可以很容易地向敌人发动连续攻击。

地图事件再现



↑游戏中保留了打开后会出现100个敌人的“百鬼夜行的箱子”。

语音总长度达到3小时



←本作完全保留了由24名声优奉献的事件语音，当然，这些事件也都是由过场动画形式来表现的。

体验真实生活的漂泊感……

真实的时间





←在冒险的过程中，玩家可以到贸易行进行交易。

C级报纸京都报



←在游戏中，还有被称为「京都报」的报纸可以买。

→报纸上刊登了不少值得玩家注意的标题。

帮助战争中的孤儿

←在冒险的过程中，玩家可以遇到双亲被敌人杀死的孤儿。

←当玩家在冒险过程中遇到这些孤儿时，可以与他们交谈，帮助他们。

在绸缎庄里购物



↑绸缎庄在京都是很受欢迎的，那里是引导时尚潮流的地方。





荒诞的时间



←通过敌人可以得到千年之石，从而召唤出巨大的龟，此后，它会说出复活咒语。

挡我者，杀无赦!!

↑天空、大地和城镇都陷入了黑暗之中，只有我们的主人公战国万字丸可以拿起圣剑劈开黑暗，令世界重见光明。



→一场决斗即将开始，在这场龙争虎斗中必然有人胜出有人失败，而这场战斗的惨烈也是可以预见的。

ロックマンゼクス ZX
ROCKMAN ZX

NDS	CAPCOM	日期未定
	ACT	人数未定/价格未定
洛克人ZX		对应触笔

系列首次出现男女双主角的设定

本次公布的《洛克人》新作仍然是正统派的ACT游戏，但是其中加入了很多新要素。首先引人注意的是本作的主角有男女两个人，两人都能使用一种名为livemetal的金属片变身为洛克人X，至于双屏的使用也是值得关注的。

男主角 邦
在运输店工作的少年，10年前在反乱者袭击事件中失去了母亲，他性格要强言出必行，也很会为别人着想。

Upper screen

变身为洛克人的样子

女主角 艾露
与邦在同一家店工作的少女，同样在10年前的反乱者袭击事件中失去母亲，她像男孩一样好强。

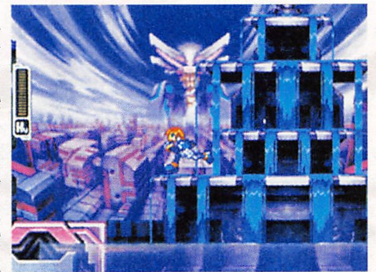
Upper screen

人类与半机器人共同生活的未来

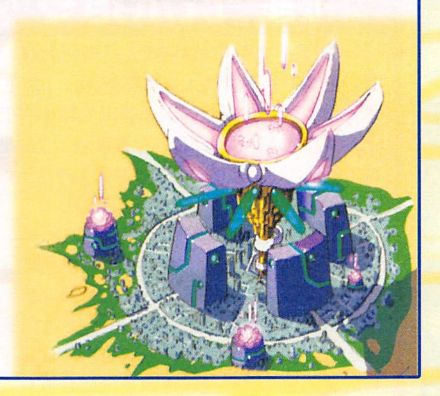
在科学技术极度发达的未来世界，由于英雄的活跃表现，人类与人类制造出的机械生命体“半机器人”之间的战争终于迎来了终结。人类允许拥有“机械的身体”，而半机器人允许拥有“寿命”，两者之间的区别越来越小。和平共处的时间过去了几百年，世界各地突然出现了野生化的机械生命体“反乱者”，反乱者到处袭击人类和半机器人，严重妨碍了国家与国家之间的正常交流。为了应对这种突发情况，人类与半机器人共同建立了自卫组织“守护者”，独自进行边境地区的防卫并开始调查反乱者产生的原因。

虽然本作的人物形象风格以及世界观与《洛克人X》和《洛克人ZERO》很相似，但实际上本作与这两个系列并没有关联性，只是为了保持《洛克人》系列的风格统一。

→每个国家都分为人类和半机器人生活着的安全地带“内域”和出现反乱者的危险地带“外域”。



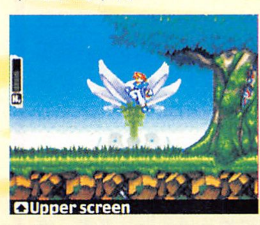
→游戏中也有右图那样的莲花形建筑物出现，里面有什么设施，到底是起什么作用的呢？



洛克人Z

本作中的洛克人指的是能使用livemetal进行变身的人类的总称，即通过R.O.C.K.系统（Rebirth Of Crystallized Knowledge SYSTEM）变身为ROCKMAN。本作的制作助理掘之内健先生透露，本作中设置了为新手们准备的EASY模式，让首次接触的人也能简单上手，而考虑到重度玩家的需求，本作的HARD模式将达到《洛克人》系列中的最高难度！

与射击系的洛克人X对应的是剑系的洛克人Z，这个谜之人物与两位主角有怎样的关系呢？



↑邦这个名字在法语中的意思为“风”，而艾露的名字意思是“翼”。



2005年度

不可忽视的20款GBA游戏

叛星 战术指令

GBA上有很多战略游戏，比如火纹、高战、皇骑，这些游戏大家耳熟能详。《叛星 战术指令》这个美式战略游戏的人气相比它们就小多了。游戏是科幻题材的战略游戏，说的是外星人侵略地球，主角的亲人被外星人逮走了，所以主角为了家人也为了自己奋起反抗。

这个游戏和大多数回合制战略游戏一样，合理移动部队进行攻击，完成后转入敌人行动。游戏中有个专有名词——APs，控制部队移动和攻击都会消耗APs。有些类似《魔法门英雄无敌》系统。当APs消耗完，控制单位就不能移动或攻击了，只能等进入下个回合恢复。游戏共有16个关卡，每个关卡都有回合限制，根据玩家完成任务的速度，系统给出评价。

游戏出色的地方是场地的概念，在这个游戏中敌人会躲藏在某些不容易被发现的地方，比如树后或墙壁后面。并且游戏设计了狙击战略模式，设置好狙击位置后，当敌人进入这里就可以对其进行威力强大的狙击攻击，很多可以一击毙命。这些要素的结合使游戏进行过程紧张，富有战略性。除了狙击战术，游戏还结合了其他很多现代战争元素，比如使用烟雾弹或手雷可以有效打击躲避起来的狙击手。当然这些行动都和APs相关联，越强力的行动消耗的APs就越多。

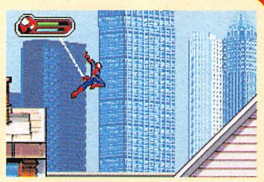


除了故事模式，游戏还设置了地图模式，可以和几名电脑在不同地图进行游戏。地图模式极大地增加了游戏的趣味性，增加了反复游戏的乐趣。

终极蜘蛛侠

美国漫画英雄最近两年登陆电影横扫全球，其中最风光就算蜘蛛侠了，其同名游戏紧跟着也出了不少，比如《蜘蛛侠》、《蜘蛛侠The Movie》等等。《终极蜘蛛侠》是这个游戏系列2代后的作品，电影上映的速度跟不上，游戏可是没落下。《终极蜘蛛侠》的家用机版画面为卡通渲染风格，画面华丽流畅。GBA版同样采用卡通渲染风格，画面同样很出色。好处是人物动作极其流畅逼真，场景采用2D手绘，色调搭配和人物融合得很好。

这作蜘蛛侠根据漫画改编，游戏进行方式也是按照漫画书本进行，每本书又按照章节进行。打完一章开启下一章，打完一本书开启下一本。大量动画片段融入游戏之中，使得游戏情节饱满和流程连贯。在《终极蜘蛛侠》中，皮特还是化身为蜘蛛人这个大英雄为人类除暴安良，另外在这个游戏中还能使用“毒液”这个角色。GBA版虽是2D游戏，蜘蛛侠的各种蛛丝动作体现得很好，在建筑物间穿梭和在复杂的建筑中爬行前进非常有趣。途中要在杂兵手里救出市民，还会遇到其他变异的坏人BOSS，在前进途中蜘蛛人会学会更多的招数，使得这个动作游戏在通关过程中一直保持新鲜感和更多的乐趣。



游戏音乐节奏爽快，音效也不错。重要的是作为一款动作游戏，《终极蜘蛛侠》的手感非常好，配合前面所说的不错的游戏要素，绝对值得一试。

以前总是像雪人那样欺负弱小，强迫同学将每期刚刚入手的《PG》第一时间交到我手中，现在我也有自己的《PG》看了。（张富琨）男，19，辽宁省大连市沙河口区龙江路47号大连市经贸高中高三一班，116023

金刚

《金刚》这部电影目前正在世界各地轰轰烈烈地放映，其实各游戏平台的同名游戏早在电影之前就已经发售了。这个游戏的家用机版本是FPS结合ACT的游戏方式，NDS和PSP也是这样的玩法。PSP版素质还不错，NDS版则非常差。以GBA的机能当然不能实现家用机那样的3D游戏画面，所以就改成了2D游戏。

根据电影改编的游戏素质普遍不高，这是事实。除非是电影的饭丝，所以很多人对于这类游戏基本不玩，导致大家很容易忽略GBA版《金刚》这个游戏。GBA版《金刚》的素质很不错，即使不喜欢这部电影也可以尝试一下这个游戏。

游戏采用2D画面，画面非常出色，从图中就可以看出画面细节刻画得非常好，当然实际机器上的画面感觉会更好。在游戏中控制人类角色是高空俯视视角，可以切换控制不同人物，不同人物的能力又不同，玩起来有些解谜游戏成分。比如杰克以攻击为主，卡尔可以扔炸弹炸开石头，安则可以给队友恢复HP。当然根据情节几个人在骷髅岛上并不是一直在一起的，总是分分合合，有时控制单人，有时控制多人。游戏中当然不能少了金刚，和家用机版本一样，金刚的使用是和几个人类切换着来的，视角则是大家“好久不见”的横版2D方式。





这个游戏的音乐极棒，绝对是GBA游戏音乐中最好的。音乐本身有着非常浓厚的密林部落风格，并且节奏变化很大，不像多数游戏那样一小段背景音乐反复播放。值得称赞的是，不同的区域有自己的背景音乐，而且虫子青蛙等音效也非常好。游戏情节就不多说了，游戏的手感也很好，所以各位不要忽略了这款游戏。

间谍少女组

《间谍少女组》是2005年欧美流行的一部动画片，GBA上的这个游戏就是根据动画改编而来。动画原著面向的观众群是青少年女孩，游戏的用户群自然也是她们。

开始游戏后，首先是片头几十秒的动画片段为我们介绍了游戏的主角—3名间谍少女，以及她们的各种生活片段。动画片段给我们带来了这个游戏的初步印象，3名少女在学校生活时和普通女生没有区别，但是她们秘密工作于间谍组织，进行间谍任务时就变成了007似的超人。

正式游戏后，玩家可以选择不同任务进行游戏，这是因为根据3名少女角色的能力不同，各自有不同性质的任务。除了片头动画，进入游戏之前（游戏中间也是）还有大量静态画面介绍游戏情节。虽然游戏的画风是美式风格，但由于游戏对应的是年轻女孩，画面也像日式风格那样非常精美可爱，不同于我们常见的粗狂美式风格。游戏的背景音乐很有动感，有动画原版音乐，也有原创音乐。音效也很不错，女孩声音可爱逼真，当然这是因为大部分声音直接来自动画片原声的原因。



游戏关卡有任务说明和选择过关道具，其实这些就是为了让玩家了解剧情，根本不会影响到游戏。3个女孩的能力不同，所进行的任务也就不一样，这就可以使游戏的玩法变化很大。任务很多，玩法很多。比如在最初的潜入关中，少女间谍要躲避探照灯前进，还要用道具观察地上的炸弹，用遥控机器人破解密码，通过障碍。后面还有类似《忍者神龟》那种专门打斗的关卡，还有类似DDR按键玩法的关卡。游戏关卡有趣，变化又多。手感也不错，并且游戏流程不很长，没有什么特别值得研究的要素，使得这个游戏很适合时尚女孩。



我非常看好《王女联盟》这款游戏，画面相当华丽，人物美型，而且战斗时人物动作相当丰富，这种游戏是我梦寐以求的。（何锐）男，13，广西崇左市江州区工商银行，532200

西格玛星际传说

《西格玛星际传说》是个非常独特的游戏。之所以这么说，是因为它是一个有故事情节的射击游戏，或者说它是角色扮演射击游戏更恰当。这个游戏有着深厚的故事背景，并且结合了角色扮演玩法和射击游戏这两种截然不同的玩法。

作为RPG游戏，游戏开始是对故事背景的介绍，游戏讲的是地球人和名叫Krill的外星人持续战争的故事。首先进入的是飞机射击的游戏关卡，这里和大多数2D横版射击游戏没有区别。屏幕自右向左卷动，玩家控制战机躲避敌机的炮火，趁机进行反击。不过战争是残酷的，除了主角战机之外，飞行小队其他成员都被外星人击毁。返回基地后外星人出现，他们希望主角加入到外星人一方，找到秘密武器的信息。引人入胜的情节就这样展开了，后面还有更多出人意料的情节。驾驶员返回基地后，我们可以看到角色有攻击力、防御力等要素，最主要的是游戏中有RPG游戏的升级系统，这和大多数RPG游戏很像。





射击关卡玩法上虽然和其他2D横版射击游戏没有太大不同，但《西格玛星际传说》在射击游戏方面有非常独特的地方。首先这个游戏的武器系统非常有趣。飞机能装备不同种类的武器、子弹和攻击方式。这些武器装备每种都有将近30种类型，所以武器组合的变化就非常多样。虽然很多组合方式的威力不高，但是组合出古怪的武器会使人感觉非常有趣。

升级系统简单实用，敌人被干掉后会变成蓝色光球，获得光球就可以提升经验值。主角的能力关系到飞机的能力升级，这个设计非常出色。游戏非常自然地结合了飞行射击和RPG游戏的要素，很特殊并且一点也不别扭，所以不要忽略。

雷曼十周年纪念版

《雷曼》虽然是一款经典游戏，但是对于岁数不大的玩家可能已经陌生了。这是因为游戏诞生的很早，到今年已经11年了。虽然一直以来移植各平台的版本不少，但是续作不多，所以这个游戏比较容易让人忽视掉。

雷曼是UBI公司早期最成功的游戏形象之一。它的造型颇具特色，虽然也是个卡通式的人物，但是这个家伙没有四肢，手脚和身体就呈分开状态。进行攻击时它会把手打出去，再飞回来。跳起时可以使用头上的香蕉皮旋转进行短暂飞行。雷曼的造型健康有活力，又很具国际化的卡通特色，所以得到了全世界玩家的喜欢。

这个游戏最初是2D游戏，随着PC硬件技术的发展，自然后来也推出了3D版本，当然这两种画面类型的游戏玩法差异是很大的了。GBA的《雷曼十周年纪念版》包含了2D《雷曼》的1代和3代。

GBA版画面基本达到PS主机的水平，雷曼造型比例很大，非常有魄力。场景中各种植物的颜色鲜艳，各种飞舞其中的昆虫更是增加了场景的活力。游戏之所以经典，除了画面音乐方面的优秀，更离不开游戏设计的出色。《雷曼》作为2D平台游戏的典范，包含了跳跃、攀爬、下蹲，还有观察上下景物等等经典动作游戏元素。关卡设计科学合理，难度随关卡成动态变化，由简入难的提升可以使所有玩家都能快速上手，然后逐步接受后面关卡的挑战。



相比1代，《雷曼》3代的画面自然更为华丽，虽然还是2D游戏，但雷曼等角色造型颇具立体感，也更加讨人喜爱。虽然这个纪念版里的雷曼不是新游戏，但是以前的2D版作为神作值得推荐，尤其是没有玩过这个游戏的玩家更值得一试。

螺旋粉碎机 轰震的钢钻

《螺旋粉碎机 轰震的钢钻》是一款非常有创意的游戏，主要是它不同于大多数控制动物或人物进行的游戏，这个游戏的主角是一个小女孩，确切地说是一个驾驶着巨大机器（就是螺旋粉碎机）的小女孩。游戏的故事背景是这样的：女孩的父亲是著名盗贼团的首领（当然这是个好盗贼团），有一天竞争对手坏盗贼团袭击了他们，把主角母亲留下的红宝石抢走，还把她的父亲打成重伤。这样一来主角虽然年龄还小，也不得不继承了父亲的位置，开始向敌人进行反击。

玩家操作螺旋粉碎机可以做出经典动作游戏的动作，比如跳跃、冲刺等。L、R键对应不同旋转方向的钻头钻动。驾驶螺旋粉碎机可以破坏挡路的障碍物，也可以攻击敌人。当然前进的道路不是一帆风顺，随便就能通过。游戏有创意的地方就在这里，很多不能通过的地方，通过获得升级钻头的齿轮获得更强的能力才可以通过。所以在游戏进行中，寻找钻头是首要事情。





游戏关卡设计上结合了解谜游戏要素，游戏难度适中，设计的合理出色。关卡场地测试严密，虽然有各式各样障碍物可以破坏通过，但是绝不会出现卡住无法进行游戏的情况。游戏中的BOSS战设计得也很有趣，不同BOSS有不同弱点，需要玩家判断攻击。有些BOSS的打法设计让人叹服。比如对付古代石像，需要钻进它发射的不带刺的树球里面，利用它上升到上面攻击其弱点。

这个游戏的画面非常出色，漂亮而又精致，使用钻头破坏墙壁等物体时效果极其华丽，并有全屏极具魄力的齿轮效果出现。游戏的音乐也好听，并且富有变化。绝对是一款不能忽略的游戏。

贝贝熊与老妖精

“本作是一款动作游戏，取材于童话名著《贝贝熊与老树精系列》，相信一定会在广大青少年玩家群中获得巨大反响。”负责游戏制作的Namco Hometek公司销售主管Jeff Lujan如是说。

1962年斯坦和简二人合作了《The Great Honey Hunt》这部童话作品，贝贝熊最初就出于此，这个卡通熊形象得到了青少年的喜爱。至今这部童话名著已经响誉世界四十多年，曾被翻译成多种文字发行并改编成电视动画等多种作品，发行量高达700余万套，搏得了全世界各国青少年儿童的喜爱。

就像游戏制作者所说，GBA版同名游戏是根据《贝贝熊与老树精系列》改编而来。在GBA版《贝贝熊与老妖精》中，玩家控制贝贝熊两兄妹以及弗雷德进行游戏。每个人（熊）都有各自的技能，玩家要同时控制3个人（熊），破解各种谜题路障，逃脱老树精的束缚，最终找到回家的路。游戏是标准的2D关卡游戏，有些类似《马里奥对大金刚》的风格。在游戏中控制每只熊行动，按L、R键可以随时切换不同的贝贝熊，以便控制3只贝贝熊破解各种机关找到通路。虽然这部童话的历史久远，但游戏面向的用户群还是年轻玩家，所以游戏的难度偏简单。游戏难度起伏比较合理，玩起来可以很快上手，顺利掌握游戏中的各种玩法。还是出于难度的考虑，关卡中设置了很多提示牌，给玩家提示出每只贝贝熊的能力和在某些地方该做的事。本作在关卡设计方面变化丰富，敌人种类也较多，玩家会面对蝙蝠、恶魔等敌人的威胁。



贝贝熊角色很有3D感，也有些《马里奥对大金刚》那种人物质感。画面则采用《贝贝熊与老树精》的复古画风，很值得一玩。

游戏适可而止，掌机不能没有，电池越多越好。（马昀恺）
男，17，无锡市第一中学高二11班，214000

魔法俏佳人

和《间谍少女组》相同，《魔法俏佳人》也是一款根据同名动画改编的游戏，同样也是目前正在欧美流行的少女题材动画片，游戏自然也是面向青少年女孩玩家。和《间谍少女组》的动作过关类型不同，《魔法俏佳人》是个ARPG类型游戏。由于欧美和亚洲影视文化和风格上存在很大差异，欧美动画方面的咨询我们能见到的向来较少，动画片被国内玩家忽视是很正常的。当然也见不到片子（也较难找到），相反游戏很容易找到，并且素质不错，还是值得一玩的。

游戏改编自动画原著的第一季，游戏中穿插了大量精美的动画，用来介绍故事和吸引玩家眼球，这点也和《间谍少女组》如出一辙。游戏讲述的是主角布露姆在公园巧遇来自Magix世界的精灵，继而来到新奇世界，然后认识了更多同伴，获得各种魔法，最终消灭邪恶女巫的故事。

游戏画面非常出色，场景中各种小细节刻画很漂亮，无论是各种小动物或是花草树木，可爱的画风适合少女玩家。游戏表现方式有些类似赛尔达传说系列，俯视的视角，在场景中玩家控制主角MM做出多种动作通过不同障碍。因为游戏面向女孩玩家，所以这些障碍设置得都很简单。操作自然也不复杂，用A、B键就基本解决了所有的操作。为了降低游戏难度，场地中摆放了很多提示牌，为玩家作出相关信息的提示。并且还有发出声音的提示道具，提示玩家附近有需要调查的东西。





为了增加趣味，游戏中还增加了一些支线任务，当然都是很小的任务。总的来说，这个游戏的可爱画面和轻松的音乐风格，配合低难度的流程，适合动画饭丝也适合时尚MM。

塔克 伟大的符咒挑战

《塔克》也是很早的一个游戏系列，这个系列无论2D还是3D游戏都是通关游戏，游戏方式有些类似《古惑狼》，完成不同区域的任务，获得各种财宝。游戏人设是典型的美式风格，非常粗狂豪放。主角塔克个头不大，但是满头皱纹，活像个小侏儒。虽然人设不好看，但是这样更能突出这个游戏的幽默搞笑风格。

GBA版《塔克》的副标题给人的感觉似乎这个游戏成了竞技类型，其实《塔克》3代并没有变成竞技游戏。游戏故事说的是塔克所在的普帕努努部落举办一场比赛，主角塔克和拉克组队参加，要和5个队伍竞赛，看谁最先到达终点。前进的路上困难重重，有各式各样的敌人，其实最大的挑战不是杀敌，而是复杂的路线和各种巧妙的场景谜题。

《塔克》3代削弱了故事情节，而强化了玩法，掌机版做成2D游戏非常有趣，也很适合出在GBA上。3代保持了游戏幽默搞笑的特色，虽然GBA由于卡带容量问题，不可能有大量语音，但是游戏用夸张的图画也较好的表现出了搞笑特色。在游戏中两人的动作和表情也极其搞笑。虽然玩家同时操作两个人的行动，但是一点都不复杂。除了要切换人物利用各自的能力通过障碍，平时的操作都是直接控制两个人的。两个人的能力不同，各有特色，互相弥补一起前进。





游戏整体比较出色，关卡富有挑战并且不是很难，玩法有趣并且变化大。最明显的缺点大概就是游戏的人设了。其实游戏整体画面还是很不错的，虽然人设不太符合亚洲玩家华丽阳光的审美观。由于人设而放弃一款游戏是不太理智，因为很可能会错过一个优秀的游戏，而且很可能游戏带来的乐趣要比人设带来的不爽多得多。

玩游戏最重要的是享受过程，至于胜负，大可不必太过介意。（胡伟康）
男，18，广东省广州市培真路60号培英中学，510380

机器人历险记

这是一个根据同名动画电影改编的游戏，这部动画是由《冰河世纪》的原班人马来担任制作的。影片的主题是讲述小人物带着自己的梦想，最终登上大舞台的艰辛历程，在影片中的各个人物虽然是机器人，但是讲述的仍然是人性并非是机器人。

这个动画改编的游戏也以各种形式登陆了多个平台，GBA也是其中之一。本作的GBA版在容量上就给人一种冲击力，是GBA上少数几个256M的游戏中的其中之一。游戏的画面可以算是GBA游戏中的上等水平了。游戏的音乐是那种未来风格的电子轻音乐，和游戏本身的风格也十分相配。本作是一款带有RPG要素的动作游戏，在剧情上和电影也不太一样，但是所要表达的意思都是差不多的。

在游戏中，玩家要控制主角罗尼经历各种各样的冒险，和罗尼一起并肩作战的是他发明的小机器人，按R键可以切换两个人的行动，小机器人可以到达罗尼不能到达的地方，并且随着剧情发展还会有更多能力。罗尼共有4种武器，除了开始使用的扳手，随着游戏的进度会得到其他3种武器，并且可以得到强化。而这些武器都是由零件构成，要先获得零件，然后把零件放入相应的位置，这样才算获得一个完整的武器，放置零件的时候需要旋转零件的角度，虽然看起来新颖，有可操作性，但实际上却是个鸡肋的设定。游戏中还有一些收集要素，例如收集散落在各场景的CG。



这款作品虽然是电影动画改编，但是各方面素质都还不错，虽然敌人有些简单，但实际上游戏主要还是RPG要素为主，就连地图也是《银河战士》的地图类型。如果你喜欢这个动画，或者你对这种类型的游戏感兴趣，那么不妨来试一试。

目标！甲子园

棒球在日本是很流行的体育运动，提到棒球游戏，不少人第一个想到的就是KONAMI的《口袋棒球》系列，《口袋棒球》系列已经有十几部作品了，登陆掌机平台的就有不少，但是这个系列毕竟是棒球游戏中的知名系列，而我们要介绍的是一款二线作品，这就是由TASUKE推出的《目标！甲子园》。

《目标！甲子园》这款作品是在2005年3月10日推出的，这款作品可以说是顺应了目前棒球游戏的流行趋势，像开始的个性化设置，养成要素，以及丰富的校园事件，这些主要的要素在这款游戏中也都具备。游戏开始时需要玩家自己设定学校的地区、校名、队服颜色，以及主角的头像、名字、初始能力，虽然设置的内容不算多，但也算比较完善的了。养成要素主要是通过各种训练来提高队员的能力。比起《口袋棒球》的校园事件，本作确实是少得多，在搞笑的气氛上也明显不如《口袋棒球》，但是可以看出本作的校园事件基本是在走现实路线。本作中比较有意思的一点就是特训练习都是由玩家手动操作的，通过一些投球、跑垒等小游戏来达到特训的目的，成绩的好坏也会直接在提升的能力中体现，这些小游戏可以在专门的模式中随便玩。本作的手感只能说是一般，防守队员的行动都是由玩家亲自控制的，并没有《口袋棒球》中那种半自动控制，没有AI的辅助，经常会出现找不着追球的最短路线，很容易错过直接让对手出局的最好时机。



作为一款二线的棒球游戏，本作的素质已经算是比较不错的了，其实如果认真制作的话各方面还有待提高。最大的缺点就是人设看起来不是很自然，有些呆板，如果你能忍耐这一点的话，玩一玩倒是不错的选择。

天下的掌机迷们，在我们玩游戏时，请不要忘记背后付出的是父母的金钱、害怕、理解和爱。（唐牧春）
男，16，江苏省苏州市桃花坞龙兴桥一号三幢308，215003

乐高星战

以著名电影《星球大战》为题材改编的游戏已经有很多款了，而《乐高星战》这款作品则是把里面人物场景全部通过乐高积木这种形式表现出来。游戏中的人物都变成了憨态可掬的乐高积木人，无论是我方的人物，还是敌方的人物，看起来都十分可爱。虽然人物和场景都乐高化了，但是在游戏性方面却表现不俗。

游戏的故事模式分前传1、前传2、前传3这三个剧本，可以说这个游戏的故事模式就是再现了三部前传。剧情中可使用的人物有很多，都是随着剧情的发展交替出现，每个人有不同的能力，需要利用这些能力来解开关卡中的谜题，从而发展剧情，而《星战》中的原力在游戏中也是用来打开一些机关来解开谜题的。游戏中的人物对话没有语音，也没有台词，而是用一些表情符号来表现，看过《星战》的玩家对这些一定不难理解，没看过的玩家如果想了解剧情，还是先看看电影吧。游戏的隐藏要素也设计的比较巧妙，在每通过一关后都会给出评价，随后就可以在FREE PLAY模式中来选择通过的关卡挑战了。不仅如此，在每过一关后还可以得到一个本关中使用的人物，在FREE PLAY模式下用得到的分数可以购买这个人物，然后可以在FREE PLAY模式下随意使用了。





这款作品可以说是以这种不同以往《星战》游戏的风格，体现出了《星战》的特色，特别是像阿纳金扔光剑这些技能，在游戏中也有很好的体现。也许有些玩家看到这些乐高人，就放弃了这款作品，其实这款游戏无论是在画面上还是在系统上都是很优秀的，特别是在一些方面还有自己的独到之处，在手感方面也是说得过去。如果因为一些可以忽视的缺点而错过的话实在是有些可惜。

海贼王 龙之梦

《海贼王》的动画和漫画无论是在日本还是在国内都拥有很高的人气，根据《海贼王》改编的游戏也是层出不穷，如果是玩过PS版《海之梦》的玩家，相信对GBA这一作的标题一定很敏感。本作从各方面看都像是《海之梦》的缩水版，但是游戏中的剧情以及战斗的操作方式，还有一些其他的要素和《海之梦》有着很大的区别。

《海贼王龙之梦》的剧情发展方式和《海之梦》差不多，都是把原作剧情打乱后串烧，所有剧情间的串联关系给人感觉是杂乱无章，主线和支线的剧情如果不反复验证，基本上不好区分。和《海之梦》不同的是，本作虽然有技觉醒系统，但是并不是像《海之梦》那种找够记忆碎片才会想起技能，而是一种新系统。这个系统是用道具填入相应的黑影中，主要是靠题目和下面的注释说明，以及黑影中道具或人物的形状来作为提示，正确的填入后，有的作用是发展剧情，有的是增加HP上限，再有就是技觉醒了，这种系统主要是在考验玩家对原作的熟悉程度，就算不熟悉原作的玩家，根据形状也能猜出个一二。本作另一个卖点就可以说是战斗系统了，本作的战斗系统改为了斜视45度的ACT，并不是《海之梦》那种卡片系统，这样改变后，可操作性大幅度增强，而且技能连携系统也为战斗增添了不少乐趣。



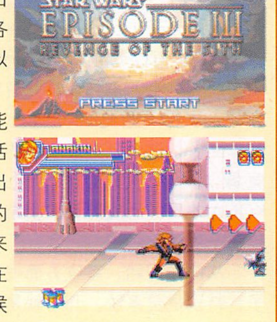
这一作的剧情方面加入了空岛之后的部分剧情，在水之都篇出现的青雉和弗兰基也在最后作为隐藏BOSS登场。本作在BOSS的难度方面有点不尽人意，特别是鹰眼和青雉，行动过于规律化，不过游戏的卖点不在于此，也只好发发牢骚了。最后值得一提的是，在游戏中有一伙海贼团，会提一些和原作剧情或人物相关的问题，有信心的玩家不妨挑战下。

俺有对生活的领情，俺有对掌机事业的理解，俺虽然不是真掌机迷，但是没有掌机的生活是残缺的。（王智文）
男，19，辽宁省大连市西岗区香二街海港楼1-1-3，116021

星战前传3 西斯的复仇

《星战前传3 西斯的复仇》这个游戏随着电影档期的到来也发售了，这款游戏是赶在电影档期前制作的。美版动作游戏的通病——动作僵硬，在这款作品里也有所改善。

游戏中分阿纳金篇和奥比王篇，两人有共同的路线也有不同的路线，体现了电影中奥比王坚持自己的正义，以及阿纳金的堕落，最终被改造成达斯·维达。最初有两个难度，在打通后可以开启MASTER难度。游戏中的养成系统比较有意思，角色学技能以及技能的升级，能力的提升都需要养成，原力技能等级提升后部分技能会有变化。除了原力技能，两个角色都有愤怒值，当愤怒值达到一定量就可以使用相应的复仇技。在星战中用光剑反弹光束武器攻击在这一作里也有体现，不过估计是因为光剑挥动时反弹光束武器攻击比较容易，为了平衡所以取消了。反弹光束也只能是靠防御的瞬间，虽然是增加了难度，但是也让星战中这一经典设定成了鸡肋。之前说过，这个游戏的手感在众多美版游戏中算是比较不错的了，通过方向键和攻击键的组合可以作出各段的攻击，各段攻击都可以组成连续技，配合原力技能或复仇技的话还可以组合出更多有威力的连续技，打起来很有爽快感。在BOSS战的时候还有一种战斗模式，通过判断对手上中下段攻击，从而做出防御反击，相比之下BOSS比较枯燥，远没有打杂兵有意思。



无论怎么说本作还是偏于FANS向，剧情方面交代的不是很明确，如果是看过电影再来玩，感觉会好一些。游戏中的人设貌似出自星战的漫画，看起来不是很舒服。另外，游戏中即便是MASTER难度下的敌人，在攻击方式上也看不出有什么变化，只是攻击力和防御力稍有提升。

益智转转转

益智休闲游戏已经成为目前的主流游戏类型，而任天堂近两年总是把一些创意融入到这些游戏中，最有代表性的就是《玩转瓦里奥制造》，在这之后这款名为《益智转转转》的游戏中也融入了旋转这个要素，不过和《玩转瓦里奥制造》不同的是，这款游戏不是靠卡带体感器这种外设设备实现，而是简单地利用A键和B键来实现的。游戏的风格和《瓦里奥制造》系列相近，都是一个个接连不断的小游戏构成。

游戏中共分三大模式，转转微波炉有点类似《瓦里奥制造》，每关看似差不多，但实际上随着等级的提升，难度也略有增高，游戏的目的是在微波炉转到0之前把食物送到指定位置，也就是要和微波炉不断的拼时间，很挑战反应的。第二个模式——转转漫步则是一个需要反应和耐心的游戏，玩家需要用A键和B键转动道路从而为饭团君铺路，使饭团君最终到达终点。道路分两种，一种是直路，另一种是弯路，路上还会有坏人、炸弹等各种各样阻碍饭团君前进的路障，这时玩家即要考虑为饭团君铺路，又要考虑清除路障，需要一定的反应力，而挑战环球旅行还要有足够的耐心。第三个模式也是这里面最需要动脑子的模式，转转连锁这个模式中玩家要通过转动数字，使相同的数字并排，这样就可以向上升位，达到不断连锁的目的，而最终目的是要看最高连锁数，并通过连锁数为玩家评级。在转转连锁模式中还有一个解谜模式，玩家只有一次转动机会，转动正确的数字后，所有数字就会相继消去。





《益智转转转》的玩法简便，即便是没接触过游戏的人也可以很快上手。不过如果想对里面的小游戏进行挑战就需要多多练习了，是个非常适合休闲的游戏。

玩的游戏太多就不能细品游戏的内涵了。（吕佩文）
男，19，山东省淄博市第六中学03级19班，255300

通灵王 众灵之主2

《通灵王》是一部已完结的动漫作品了，在GBA上也曾有过不同类型的《通灵王》游戏。其中《众灵之主》系列在这些游戏中算是人气较高的，本作《通灵王 众灵之主》系列的第二款作品了，这个系列最明显的特点就是像《恶魔城》，人气高的原因也是如此，不过KONAMI用《恶魔城》的引擎做其他游戏也不是第一次了。

从前作开始，系统方面就有《晓月》的影子，特别是灵系统，几乎就是如假包换的战魂系统。本作在前作的基础上对灵系统进一步强化，增加了灵的数量，而在前作中大受好评的灵套装系统在本作中也大幅度增加，其中很多都是忠于原作的。除了灵系统，本作中提升叶能力的辅助道具比原来也多了，在商店中能购买的仍然是回复系道具，这也是鉴于叶在原作中的武器少，在游戏中也只能通过剧情来获得。此外，本作中的场景也越来越有《恶魔城》的样子了，画面和前作相比没有太明显的提高，倒是使用灵时的CG增加了不少。地图还和前作一样，有玩家抱怨为什么不做《恶魔城》那种地图，也许只有这种按场景分关卡的方式才更适合《通灵王》的故事。本作的手感和前作几乎相同，随着剧情而学会的技能也为过关方便了不少，普通攻击和灵攻击在攻击力上仍有些不平衡，不过对游戏的影响并不是很大。回到最开始的村子，在那里可以挑战已经打过的BOSS，也就是这个游戏的TIME ATTACK模式。

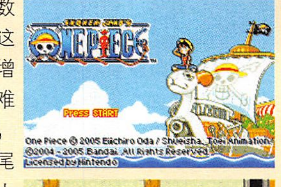


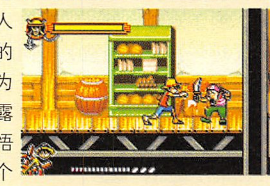
和前作一样，本作最大的不足就是没有日版，听着英语喊那些招式的名称还真不是一般的别扭，不过也许是KONAMI觉得《通灵王》的游戏在日本已经火不起来了，不如在欧美市场推出，也许会有不同的凡响。

少年JUMP 海贼王

看到这款游戏的消息时真是没想到在一年内，BANDAI在GBA上又推出了一款《海贼王》的游戏，从这款游戏的风格来看，和BANDAI在2004年底推出的《悟空大冒险》很相像，应该是同出自一个小组之手，看过龙珠的素质后，对这款《海贼王》的素质也就比较放心了。

如果玩过WSC版《海贼王 伟大的战斗2》的玩家已经会发现，本作中路飞的动作和WSC版那个对战游戏是一样的，就连必杀槽也很相像。不仅如此，这一作的手感也和WSC版是一样的，动作比较流畅，还可以组合出一些连续技。和《悟空大冒险》一样，在这个游戏中也有一些需要收集的道具，这些道具的用途多数是触发分支剧情，不过很多道具藏的地点比较深，想全部收集齐确实要花一番工夫，不过收集的过程是很有意思的，可以看出制作人是用心“藏”这些道具的。在收集道具的途中，会有一些看似无法打开的地方，其实这些地方都是要借助于路飞的新特技，而这些新特技要够一定分数才可以学会，这分明是在变相增加收集道具的难度。说起人物，这一作从头到尾都是路飞一个人在打，而其他的同伴也只是作为援护必杀出来露一面，比起《悟空大冒险》那个可以使用所有角色的秘技，这款作品在这个隐藏要素方面差距真是很大，如果除路飞外的角色都可以使用的话，这个游戏的耐玩度会大幅度提升。





本作虽然在隐藏要素方面没有达到我们想象中的效果，不过论其他方面的话，本作确实可以算GBA上不错的动作游戏，我们也只能说也许是因为《悟空大冒险》太优秀了，所以这款后出的作品被它比下去了。真希望这个游戏也能有个究级秘技啊。

正在存钱买DS，现在我已经饿得不行了，实在没有力气讲话……坚持就是胜利……（韩舒）
男，18，湖南省长沙市天心区赤岭路45号长沙理工大学561信箱，410076

车手3

要说起《GTA》很多人都不会陌生，在家用机上销量过千万的著名暴力游戏系列。但也许有人不知道，除了《GTA》还有一款不如它有名气，但游戏类型和内容都很相似的系列，名为《车手》。

《车手》系列在GBA上共有两部作品，和《GTA》不同的是，《车手》系列虽然也是描写黑社会的游戏，但是在游戏中驾车的情节比较多，想在GBA上表现出飙车追逐的爽快感确实是比较困难，而且GBA上没有几个赛车游戏能表现出这种感觉，但并不是没有，所以在这里就不得不提一下《V拉力3》了。《V拉力3》是GBA上少数运用了3D机能开发的赛车游戏，而也是GBA上最优秀的3D赛车游戏，EA公司的《极品飞车》系列和它比起来也只能作为拉开差距的参照物了。《V拉力3》用的3D技术比较独特，在游戏中既能看出有3D的效果，又可以保证手感、不拖慢，而且游戏的容量也很小，可以说在GBA的3D游戏技术中算是比较理想的了。在《车手3》中从车辆到房屋都运用了这种3D技术，在画面效果上已经达到了上等水平。在保证画面同时，游戏的手感也很不错，持枪的时候人物可以进行水平移动，为瞄准和躲闪都提供了不少便利。另外游戏的自由度很高，一上来基本上就可以去所有地方，而且也有类似《GTA》中隐藏包这种收集的要素。



本作的容量虽然不大，但是任务比较多，不过比起《GTA》，本作的游戏内容还不够丰富，如果能再增加些内容的话，这款游戏的综合评价肯定要比GBA版《GTA》高。GBA版的《GTA》在画面以及地图的大小上可以说都不如《车手3》。对于喜欢这一类型的玩家来说，《车手3》确实是个不错的选择。

桃太郎电铁G

《桃太郎电铁》系列在日本的人气很高，但是在国内就比较一般了。《桃铁》系列到现在已经有很多作品了，已经成为了HUDSON的主打作品之一，在GBA上是第一次登陆。

GBA版的《桃太郎电铁G》仍然坚持这个系列不变的风格，既风趣又恶搞。游戏的玩法也仍然是扔骰子决定终点，最先到终点的可以得到奖金，在前进的路上也不要忘记建设自己的产业。如果是最后一名到达终点的，在下一轮中则由贫乏神陪伴你度过。在很多这种类型的游戏中，一旦某一方资金赤字，产业卖光，就不得不宣告破产退出游戏。在《桃太郎电铁》系列中就没有这种设定，即便一无所有，甚至是赤字，也允许继续进行游戏，因为在《桃太郎电铁》中翻身的机会有很多，一夜暴富也是常有的事情，除非某一方达到了胜利条件，否则在所定的年限中不会结束游戏。贫神是《桃太郎电铁》中的活宝，可以说是噩梦的代名词，他可以让位居首富的玩家一落谷底。在《桃太郎电铁G》中除了贫神、小贫神、贫神王、飓风贫神外，还多了一种好坏参半的全新形态，他的出现也许能为你铺垫通往致富的道路，也会给你设陷阱。除了贫神外，《桃太郎电铁》中的卡片系统也是一大特色，在《桃太郎电铁G》中新增加的几张卡相信会有很大的用途。值得一提的是，在《桃太郎电铁G》的事件中还有和北京2008年奥运会相关的。



《桃太郎电铁G》登陆GBA方便了很多掌机玩家，游戏论总体素质已经远远超过了SFC版，而且一机多人的设定大大方便了没有GBA却想多人玩的玩家，这样一来就可以随时随地体验《桃太郎电铁》的乐趣了。在这里建议喜欢这种大富翁类型游戏的玩家都来玩一玩。

掌机迷是我的快乐，没有掌机迷，我将失去快乐。（黄立）
男，16，广东省阳江市江城区马南湾18号，529500

软硬兵团速报

CYBERWARE EXPRESS

软件 Software 任天堂悄悄更新NDS固件，刷机陷入困境

任天堂新一批次的NDS主机已经再次更新了firmware，使得刷机程序flashmeV6已经不能识别出主机的firmware。论坛有朋友刷机，使用了passme2，刚开始还算顺利，但是进入flashme界面的时候，就出现了以下的警告提示：

---------- WARNING ---------

Your firmware is not recognized
If you continue, it may not
be possible to restore your
firmware to its original state.
Push START to continue anyway.

这说明了flashmeV6不能识别该NDS本身的firmware版本，当按Start进入flashmeV6的主界面，右下角的画面会显示为??。于是该网友并没有继续安装flashme。

年后NDSL即将推出，势必带动NDS的降价风潮，那时将有更多的新旧版本的主机混杂在市场上。想现在买NDS的玩家在购前需要慎重考虑，如何分辩新旧主机，编号将成为目前唯一区别方法，暂时不要购买编号为NRH45XXXXXX 的主机将是上上策，目前来说使用passme2或者passcard还是比较安全的。

硬件 Hardware 频繁更新烧录软件版本，GBALink功能更强劲

2006年1月21日，GBALink公布了配套软件5.60版，以下是更新内容：

1.解决部分游戏GAMEOVER后白屏问题，已测试0239 TAO,0276《生化危机》,0283《钢之羽》压缩和不压缩模式均正常。

2.支持0192《口袋妖怪之不可思议迷宫》的存档。

3.解决《动物之森》WIFI设定黑屏的问题，因为ROM处理后超出容量，所以该项仅对512卡带有效。

4.解决大合奏压缩运行自动关机的问题。

5.解决ZIP2 256M卡带运行桃子公主没声音，美版《动物之森》无法进入的问题。

6.修正PC端SMS功能备份NDS存档数据大小不正确的问题。

7.改进NDS ROM转换性能，压缩模式运行的游戏更加稳定，避免可能的死机情况。

8.游戏中文名库更新到GBA:2303,DS:0285。

三天后也就是2006年1月24日GBALink配套软件又再次更新到了5.70版，可见EDIY小组的人员对于软件的升级维护是相当尽责的，同时支持了NDS和GBA的联动功能，这是其他烧录卡目前无法做到的。

1.支持NDS和GBA联动功能，并且只需要ZIPII512M卡带即可。

该功能开创使用GBA卡槽烧录卡的联动先河，用户再无因占用GBA卡槽无法支持游戏联动的担心。

(1).测试逆转DS+逆转1联动成功！恶魔城DS+晓月联动成功！大合奏+扩展包联动成功！还有更多游戏均支持联动功能。

(2).烧写时只需要在NDS游戏后跟着烧写上要联动的GBA游戏即可，不过要注意这个GBA游戏不能使用压缩格式。

(3).如果某游戏联动时需要检测GBA游戏的存档的话，在进入游戏前先进入一次GBA游戏然后再进入DS游戏即可。

(4).单卡实现联动功能更比插两个卡带（DS+GBA）更加省电方便。

(5).我们从网上搜集整理了部分NDS游戏的联动方法，见这里。

注：

(1).联动功能在FLASHME V6或不刷机用SPRITEKEY引导测试有效。

现在是学生的人，学习第一，游戏第二。（刘明）
男，17岁，河南省洛阳市第一高级中学高二（8）班，471002，QQ：516103492

另外说一下，FLASHME V5刷FLASHME V6可以用单卡模式直接烧写刷机程序后按4键进入刷机，不需要先刷回NOFLASHME，也不用短路SL1。反过来FLASHME V6刷FLASHME V5也是一样。而且对这种已经刷过FLASHME的，再次刷FLASHME即使中途失败也没有风险，可以再次开机按 ABXY 4键进入刷机。

(2).大合奏游戏情况特殊，进入时容易自动关机，重试即可，另外在进入前在触摸屏上按在将要出现的骷髅头处会增大进入的机会。所以对大合奏建议使用网上高手制作sammy_remake_2.0 ROM。

2.修正部分游戏压缩后死机的问题。

3.游戏中文名库更新到DS:0290。

2006年1月28日GBALink配套软件5.80版公布，此次Link向着智能化的道路前进了。

1.增强超过256M ROM的压缩能力。

(1).这个功能是通过事先计算并收集ROM压缩信息来实现更强的ROM压缩能力。所以对收集到的信息存放在特定文件中，对于没有缺少信息的ROM在添加ROM时将提示是否收集这个ROM的压缩信息。压缩信息仅需要收集一次，以后再添加这个ROM将不再提示。

(2).通过事先计算并收集ROM压缩信息事先更强，ROM压缩能力不会影响PC端软件压缩或在NDS上解压缩的速度。

(3).5.80版软件已经内置了已知ROM的压缩信息（0001–0296,部分汉化/RIPROM）。

(4).经过测试，增强超过256MROM的压缩能力后，部分ROM的压缩比变化如下：

0016行星保卫战(512M)	5.70压缩:428M	5.80压缩:390M	多压掉:38M
0028触摸!卡比(512M)	5.70压缩:313M	5.80压缩:250M	多压掉:63M
0035触摸!卡比(512M)	5.70压缩:314M	5.80压缩:250M	多压掉:64M
0044网球王子(512M)	5.70压缩:233M	5.80压缩:231M	多压掉:2M
0058火影忍者(512M)	5.70压缩:412M	5.80压缩:291M	多压掉:121M
0094恶魔城(512M)	5.70压缩:283M	5.80压缩:225M	多压掉:58M
0266美丽天使(512M)	5.70压缩:287M	5.80压缩:252M	多压掉:35M
0269龙行者(512M)	5.70压缩:270M	5.80压缩:261M	多压掉:9M
0279大人的高尔夫(512M)	5.70压缩:390M	5.80压缩:329M	多压掉:61M
0283钢铁之羽(512M)	5.70压缩:340M	5.80压缩:311M	多压掉:29M

2.修正添加0158转换时软件出错。 3.游戏中文名库更新到GBA:2304,DS:0296。

软件 Software GBA上的彩色版GBC ROM转换软件更新至第五版

2月1日，Goomba Color Alpha 5正式公布，其实作者并未对上一版进行实质上的修正，依旧不可使用即时存档，只是第五版是GBA MOVIE PLAYER专用的。不过一些彩色版的经典游戏比如《梦见岛》、《时空之章》和《大地之章》等都可以再回味一次了，不过笔者还是在继续等待即时存档完美的Goomba吧。下载请去POCKETNES官方网站。

官方更新内容：

2006/01/18：

如果 SRAM 开机时满了，用户可以即时删除文件避免遗失记录，或是按 B 钮取消。

修正 Zelda Oracles (赛尔达：大地之章、时空之章)。

2006/01/31：

Supports roms trimmed bank by bank (in non-GBAMP version)

GBAMP version, with lots of aggressive memory management tweaks to increase performance

几乎在发布的同一时间，国内的汉化者们就公布了各个版本的汉化版，从以下的汉化日志可以看出他们也是群勤劳的人。

汉化日志：

2006/01/08：

因应简体系统用户的玩家需求，所以抽空制作了简体汉化版……

2006/01/12：

官方发布 Alpha 3 版，抽空完成了繁体及简体的中文汉化版……

2006/01/19：

官方发布 Alpha 4 版，已完成繁体及简体中文汉化……

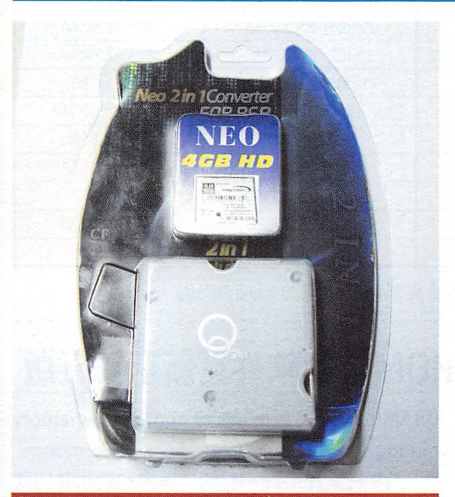


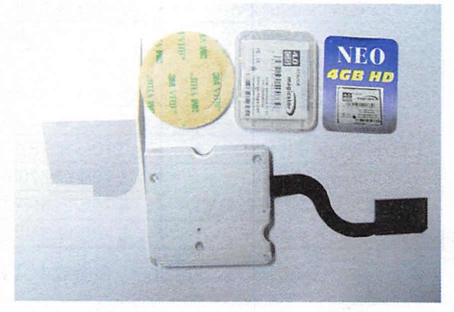
新的一年，新的希望大家心想事成，身体健康，也祝愿PG越办越好！（梁峰）
男，16岁，广东省曲江区广播电视局何长英转梁峰收，512100，QQ：380550912

15禁醒目——NEO 2合1 PSP 4GB外接硬盘火速评测

读者对这个标题也许很好奇，到底为什么要15岁以下禁止呢？其实对于新拿到手的这款外设，笔者认为15岁以下的玩家由于动手能力不够强，很可能因为安装不当而将如此脆弱的外设损坏，所以请15岁以下的玩家在家长的帮助下进行此PSP的DIY工作。如有任何损害PSP主机或外设的情形笔者概不负责。

文/陈昱 责编/天意







一、外观篇

刚拿到手，面对满是英文的这产品还真是有点摸不着头脑，因为毕业后没碰英文已经有些日子，俗话说“熟能生巧”，不熟自然就不能巧了。拿起炫光的纸板粗略一看，上面满是一串一串的数字流，很像《黑客帝国》片头中的某个场景，对着光线一细看，居然是一些日文字符和阿拉伯数字。正面是“PSP 2in1 solution”的字样，背面则是一些英文的介绍，但是并没有实际的操作方法，也许设计人员认为此外设过于简单就没将安装步骤写上了。不过从英文的介绍之中我们还是可以读出一些有用的信息的。

将塑料的盒盖拆开后，主体是一块4GB的MINI硬盘，一块转接盒，还有三片各种式样的粘着片。东西比较少，除了那块硬盘外其他的应该都是NEO自行设计开发的配件。

MINI硬盘是MAGICSTOR出产的，中国制造，有序列号，超小超薄，比本本用的硬盘还要小巧，目前市场价格在800元左右。

接下来让笔者来介绍一下安装的方法吧，首先将硬盘轻轻插入白色的硬盘盒中，注意CF接口的正反向，如果安装反了是插不进去的，因为插槽内部有个和硬盘对接的轨道，反了的话轨道

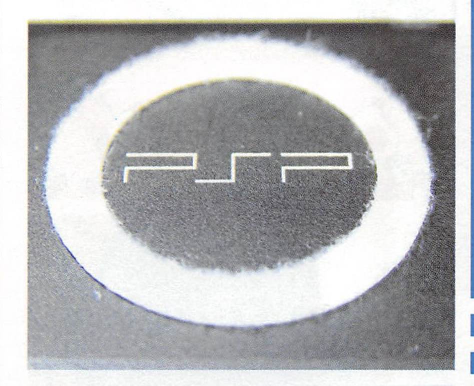
性能数据	
容量	4.0 GB
接口	CF+ Type II (兼容ATA & PCMCIA)
盘片种类	玻璃
尺寸(w x d x h)	42.8 x 36.4 x 5.0 mm
马达转速	4,200RPM
内部传输速率	49.1-91.4 Mbits/sec
传输速率	3.3-4.5Mbytes/sec
平均寻道时间	10mSec
容错率(无法回复) <	1 per 1013bits(with full ECC and error recovery)
磁头加载/卸载周期	300,000
电压	3.3 VDC ± 5%
写入状态电流	420 mA
闲置状态电流	150mA
温度	0—65℃运行中
相对湿度	8—90% 运行中
抗冲击	175 G (2ms) 运行中 / 1500 G 非运行中
抗震动	1 G 0-pk(5-249Hz) 运行中 / 0.5G (250-500HZ)

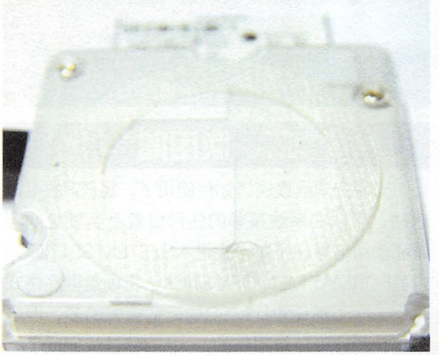
是不能接上的。接着将圆形的强力胶的中间实心圆部分抠去，留下一环形，然后小心地将胶从中间拉开，可以看到中间那层是苍耳钩式的搭扣，将其中任意一层贴到PSP主机的背面，注意事先要PSP的金属环上的灰尘和其他杂物擦拭干净，





并将帖膜沿着金属环轻轻粘上，用手来回压拭防止气泡和褶皱的产生。同样将搭扣的另一边也粘到白色硬盘盒的背面上的环形凸起上，固定完毕后基本就算完成了。





下面将要做的是将PSP主机内的MSD记忆棒退出，然后将白色硬盘盒伸出来的一边类似于记忆棒接口的部分插入到PSP的MSD棒插槽内，一定要确认是否插到位了，NEO的这个接口做的并不是太合适，很松，容易掉出来。黑色的数据线最好可以从插槽背面绕出来，然后再将白色硬盘盒和PSP主机背面的搭扣相连结，这样大体上就算完成了，启动PSP电源可以看到MEMORY中显示着3922MB空间，可用空间为3921MB，因为格式化硬盘后一些系统文件和卷标文件占用了大概1MB左右的空间。

这样将数据线裸露在外很不美观，也不方便携带，所以使用附送布胶片将数据线固定在PSP右侧，适当给靠近硬盘盒的部分留出空余的位置，这样以后开关光驱仓门的时候不会将数据线带起来，这样长久以往会导致数据线老化断裂。（实际上笔者发现数据线根本不够长，稍微不注意还是很容易就将线带了出来，那个布胶片太薄，不怎么管用，这点NEO方面需要再改进）

即使用了“爱”也命中不了NDS，或许是因为NDS有“必闪”吧。（韩水生）
男，15，湛江市东坎区北桥二横路四号201，524000

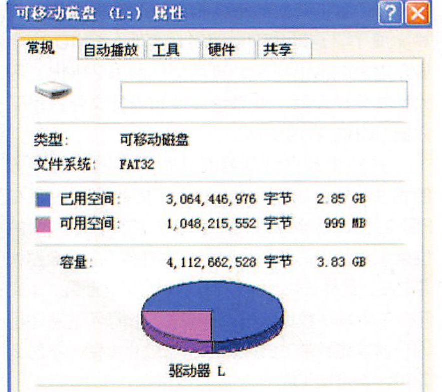


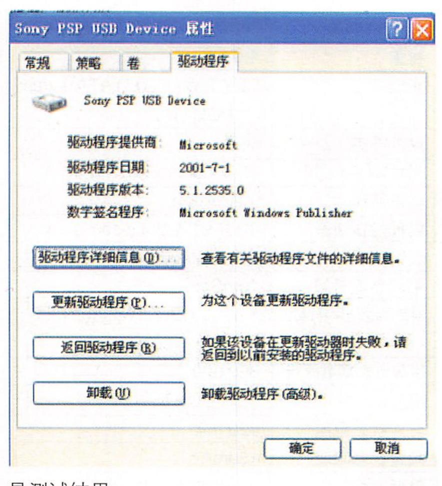


二、使用篇

安装完毕就该谈谈如何使用了，将PSP的电源启动，可以在系统菜单的任何位置看到硬盘的容量和使用信息，不急，先进入SYSTEM SETTINGS中的FORMAT MEMORY STICK，将硬盘彻底格式化一遍，虽然硬盘比MSD的记忆棒大的多，但是格式化的速度还是很快的，大约3秒钟就完成了，这时硬盘中会生成PSP格式的各个文件目录，OK，下面可以配合1.50版的PSP大爽特爽了。

4GB的MINI硬盘和SONY官方的1GB MSD记忆棒之间在传输数据的速度上有什么区别呢，下面笔者就使用150MB的电影文件作为测试的材料，同时向两台PSP上传送并测试速度，以下





是测试结果：

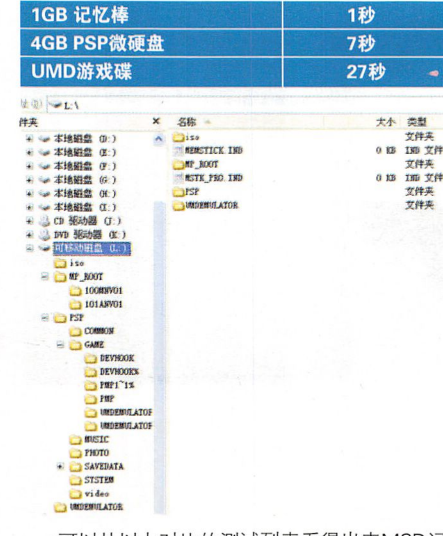
把150MB的电影文件复制到两个不同设备上，传输时间如下：

1GB 记忆棒	35秒
4GB PSP微硬盘	75秒

如何读取PSP游戏呢，SONY的UMD光驱、1GB记忆棒和4GB硬盘之间到底有什么区别呢？下面还是使用ISO游戏《山脊赛车》测试吧：

同时读取同一款游戏，读取时间如下：

1GB 记忆棒	1秒
4GB PSP微硬盘	7秒
UMD游戏碟	27秒



可以从以上对比的测试列表看得出来MSD记忆棒的速度最快，而4GB MINI硬盘的速度中等，UMD的速度最慢。因为UMD光驱需要从UMD光碟上读取需要的数据，这就需要一个寻址时间,读到光驱的缓存中，之后再将数据传递给PSP本体的内存并交由CPU进行运算。而MINI硬盘

需要通过CFII接口将数据传送到PSP本体内存；而记忆棒则直接传递给PSP本体。从这些大概的关系可以看得出来记忆棒拥有最快的速度，但是受到本身容量的限制；UMD速度和容量都有限制；而MINI硬盘则是最折中的。（小知识：其实硬盘盒上还有一块记忆棒的接口，可以将SONY的记忆棒插在那口上使用；而CF II的接口其实也适用于其他的CF记忆卡）

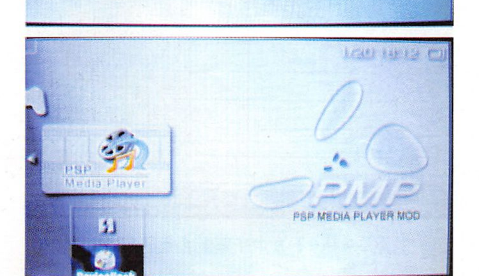
三、体验篇

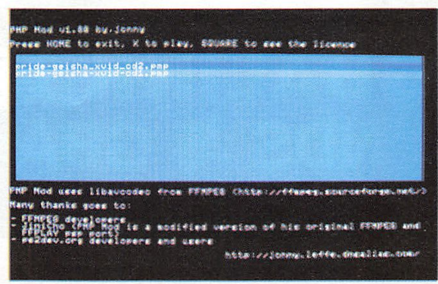
笔者在本章节将使用一些PSP的自制软件对MINI硬盘进行严格测试，如果各位看客的PSP经受不了这样的考验还是看看本文吧。

PSP版本1.50，使用PMP视频软件PMP_Converter，测试视频为网络上下载的《艺伎回忆录》。可以从下图看得出来视频相当清晰,字幕也是各个字都可以看得清楚。影片播放得一般流畅，没有掉帧或跳帧现象。笔者将影片反复在快进、快退和正常播放间切换，最后切换到正常播放的状态就会出现严重的跳帧现象。

使用2.60版的PSP播放.MP4格式的电影《鬼











屋》，反复进行以上相同的测试，也有同样的问题。

使用UE0.8C玩最新的《超级机器人大战MXP》和《DJMAX》，除了《MXP》不能正常存盘外其他的都很流畅，战斗时没有出现任何声音拖慢或者战斗拖慢。而音乐游戏《DJMAX》玩的也很流畅。反复读取不同的歌，进入后再退出，播放10秒钟后再退出再进入，也还是没有任何拖慢。

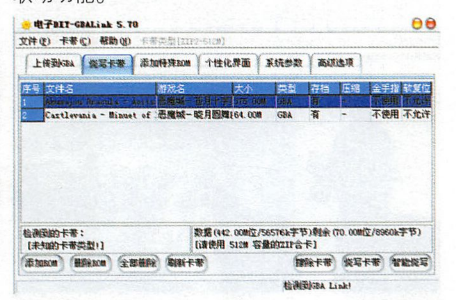
四、小评

通过连续近4小时对PSP和MINI硬盘的摧残，MINI硬盘没有任何影响，读写硬盘没有任何声音，也没有任何震动，很平稳的感觉，但是唯一一点不足是硬盘过热，4小时后硬盘表面温度已经达到50℃以上，不过相对于发热量巨大的台式机硬盘和笔记本硬盘已经算比较好的了。目前市场价格1000元左右，其中那块MINI硬盘的价钱占了80%，想玩转PSP又苦于没大容量记忆棒的玩家有了此外设可以不用再另购其他昂贵的记忆棒了。

GBALINK 烧录卡单卡模式 NDS 与 GBA 游戏联动测试

文/Binbin30 责编/天意

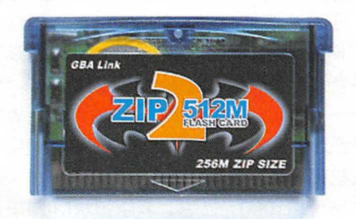
任天堂的NDS游戏机在设计的时候一般都会额外增加与GBA游戏的联动功能，所谓的游戏联动功能就是让NDS游戏和GBA游戏之间通讯就会出现某些道具和隐藏的情节出来。而以前这些联动功能的实现之能够在拥有原版卡带的条件下才能够实现，不过这样的限制在EDIY小组发布的GBALINK5.70版本软件之后就被突破了，ZIP2 512M烧录卡就能够在一张烧录卡之内实现游戏联动功能。



↑ZIP2 512M单卡就能够实现NDS与GBA游戏的联动功能。

一、测试准备工作

在单卡就能够实现游戏联动功能的突破，的确让大家称赞。而能够实现这个功能的核心部分就是GBALINK5.70版本的软件。所有使用GBALINK ZIP2 512M烧录卡的玩家都可以下载该软件来实现游戏联动功能。

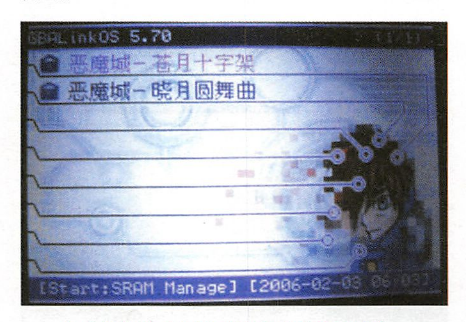


↑GBALINK5.70软件能实现单卡游戏联动功能。

要想在ZIP2 512M烧录卡实现游戏联动的方式很简单，在烧写游戏的时候只需要在NDS游戏后跟着烧写上要联动的GBA游戏即可（要区别语言版本的不同），不过要注意这个GBA游戏不能使用压缩格式。需要注意的问题是联动功能在FLASHME V6或不刷机用SPRITEKEY引导测试有效，或者使用FLASHMEV5时，使用引导卡按SELECT键开机进入也可以。所以笔者建议大家都将NDS主机的FLASHME升级到最新的V6版本。（小提示：大家在升级FLASHME之后，如果需要升级新版本的FLASHME程序，可以不需要刷回NOFLASHME的状态。因为在刷回NOFLASHME状态的时候，会额外增加刷写失败的风险。实际上要在FLASHME原有版本的时候继续升级新版本就可以了，只要NDS包含有FLASHME内核只要出现刷写失败的情况，就能够使用开机时候按ABXY键实现恢复FLASHME内核的功能。）

二、游戏联动测试

游戏烧录完成之后，就能够进行实际的运行测试了。笔者首先测试《恶魔城-苍月的十字架》与GBA游戏《恶魔城-晓月圆舞曲》的联动功能。进入游戏之后就能够在道具和装备里看到通过游戏联动功能而增加出来的道具和装备。游戏在烧录的时候NDS游戏没有使用压缩模式。



↑《恶魔城-苍月十字架》具备联动功能。

不知像我这种又是任饭又是索饭的人会不会被鄙视，天下玩友是一家呀！（周昊岩）
男，17岁，北京市海淀区魏公村路8号院3号楼1607号，100081，QQ：401647652



↑联动成功之后出现的道具。



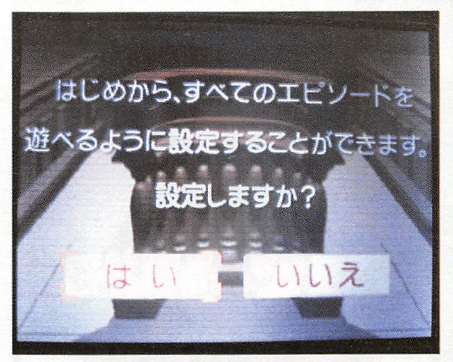
↑游戏开始就拥有稀有物品几率提升戒指。

成功实现游戏联动功能之后，游戏在开始的时候，在装备里就会增加一个“稀有物品出现几率提升”的戒指。在游戏的道具栏里，会增加“肉”和“超过保鲜期三年的牛奶”（汗！怎么不送一些更好的道具呢？）。游戏中还有一个情景也会发生变化，当游戏主角到洋子的房间的时候，可以看到一个会跳的娃娃，那个娃娃应该就是弥娜。

第二个测试的游戏是逆转裁判–复苏的逆转，由于游戏容量比较大，所以使用了压缩模式。添加完成NDS游戏之后再添加《逆转裁判1》的GBA汉化版本。

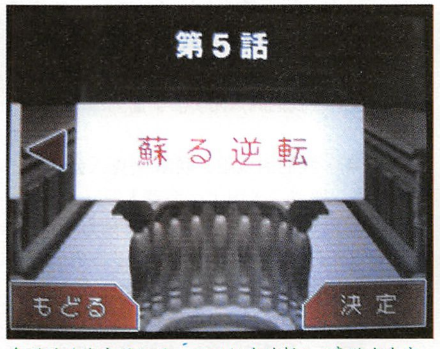


↑NDS上屏幕会出现发现《逆转裁判》联动识别的提示。



↑NDS下屏幕出现是否使用联动功能的选择。

选择使用游戏联动功能进入之后，就能够对NDS游戏《逆转裁判–复苏的逆转》的游戏章节进行选择，可以任意选择1–5章节的内容运行。实现联动功能并不需要GBA游戏–逆转裁判包含有通关存档这个条件。只要按顺序先烧录NDS版本的游戏然后烧录GBA游戏即可实现NDS游戏《逆转裁判–复苏的逆转》的联动功能。



↑联动功能实现之后，可以任意选择1–5章游戏内容。

通过上面的游戏联动功能的测试，游戏的联动功能已经能够实现。在目前的众多烧录卡当中，也只有GBALINK的ZIP2 512M烧录卡才能够实现的单卡模式下就能够实现联动功能，可以说EDIY小组的技术创新能力是非常优秀的。

三、具备联动功能的游戏

游戏的联动功能只有在游戏本身提供了联动功能之后，才能够实现联动功能。所以笔者在网络上搜集目前发现的包含有联动功能的NDS游戏都一一列出。

1、《大合奏》（Daigasso! Band Brothers）

与GBA格式的扩展包联动，将增加20首新歌曲。《大合奏》游戏情况特殊，进入时容易自动关机，重试即可，另外在进入前在触摸屏上按在

话很多，一言难尽。因为PG伴我已经一年多了，但至今还只能玩模拟器。（周勋）
男，17岁，江西省景德镇市，333000

将要出现的骷髅头处会增大进入的机会。所以对《大合奏》建议使用网上高手sammychen制作的sammy_remake_2.0 ROM。这个版本的ROM已经将20首曲目集成到原来的游戏中了。



2、《洛克人EXE5 DS 双生领袖》（Rockman EXE 5 DS Twin Leaders）

目前为止，知道的可以和本作联动的有《EXE》、《EXE2》、《EXE3》、《EXE3 黑》、《EXE4 红日》、《EXE4 蓝月》、《EXE4.5 真实操控》、《EXE5 布鲁斯小队》、《EXE5 卡尼尔小队》、《我们的太阳》、《续・我们的太阳》、《新・我们的太阳》。下面列出联动后的结果：

与《新・我们的太阳》联动,洛克人会获得强哥的力量，变成“太阳十字洛克人”。

与《EXE》联动,切换战斗背景音乐为《EXE》的Arrange版;在黑网络4出现一个能将你的预备文件夹换成“对战文件夹”的黑色NAVI；解放任务时，布鲁斯和卡尼录能力上升。

与《EXE2》联动,可以在爸爸的研究室里以半价买到辅助芯片；切换战斗背景音乐为《EXE2》的Arrange版；解放任务时骑士人与磁力人能力上升。

与《EXE3》联动,在安度区域1（**エンドエリア**1）会有贩卖程序的NAVI出现，卖的是**チャージ**+1・**ラピッド**+1HP+500；切换战斗背景音乐为《EXE3》的Arrange版；解放任务中影子人与旋翼人能力上升。

与《EXE4》联动,在网络里的各大揭示板上会有游戏中P.A.的组合方法；切换战斗背景音乐为《EXE4》的Arrange版；解放任务中汽油人与战斧人能力上升。

与《EXE4.5》联动,切换战斗背景音乐为《EXE4.5》的Arrange版；解放任务中数字人与搜索人能力上升；热斗自己家里的HOME PAGE会有一个程序精送来一谜的电子邮件，这又是一个连锁文字游戏，详解如下：

提示一：科学**の**庭**にある** 海**へと**诱**う**；目标地点：科学省通向船的路上的指路牌。

提示二：水**に**浮**かぶ** 乗**り**物 **それを**支**える**心脏；目标地点：船的机关室里最右边的引擎。

提示三：君**の**腹**を**満**たすもの**；目标地点：自己家里的冰箱。

提示四:战乱**の**时代**を**君**に**传**えるもの**;目标地点：**シャチホコ**城楼梯旁边揭示板一样的东西。

提示五：振**り**出**しに**戻**る** 目标地点：回到热斗自己电脑的主页，报酬：50000G。

与《EXE5》联动，游戏中可以使用FORTE CROSS ROCKMAN这张究级的改造卡；插入通关后的《EXE5》可以将GBA的文件夹传送到NDS中，作为备用文件夹来使用。在日暮的店里可以在FREE SPACE购入另一版本的NAVI芯片；插入不同版本的《EXE5》，可以一开始就得到TP芯片；解放任务中美迪与蟾蜍人能力上升。

3、《牧场物语–小矮人工作站》(Bokujou Monogatari Korobokkuru Station)

可以和GBA版的《牧场物语》男生版和女生版联动，可以打开一些隐藏特色，目前知道的两个功能有：1、联动后可以在ds牧场的家收到一份报纸，详细显示和gba联动的进度；2、联动后可以通过电视购物购买dvd。

4、《宝宝从哪里来》（Kimi no Tame Nara Shineru）

与《索尼克A3》联动获得CHAO头饰；与《CHU CHU 火箭队》联动获得NIGHTS头饰；与《索尼克ADVANCES》或者《索尼克ADVANCES2》联动获得索尼克头饰；与《索尼克BATTLE》联动获得乌拉拉头饰与《太空频道5》联动获得乌拉拉头饰；与《噗呦噗呦》联动获得噗呦头饰。

5、《逆转裁判–复苏的逆转》（Gyakuten Saiban Yomigaeru Gyakuten）

与GBA版《逆转裁判》联动，开始就可以自由选择章节。

6、《恶魔城–苍月十字架》（Akumajou Dracula Aoitsuki no Juujika）

与《恶魔城晓月圆舞曲》联动，开始就拿到SOUL EATER RING, 增加稀有道具获得几率的戒指；在洋子的房间可以看到一个会跳的娃娃，那个娃娃应该就是弥娜。

某日我见我一同学把GameBoy Micro念作GameBoy Mario（马里奥）笑得吐血！（赵杞）
男，12岁，河南郑州金水区文化路60号院23号，450002，QQ：583763558

7、《大盗伍佑卫门》（Ganbare Goemon – Toukai Douchuu）

与GBA版的《大盗伍佑卫门1+2》联动 开始会增加科拿米小射击游戏；游戏中会新增角色，在京的房屋出现 F通 编长，对话后，能用编长参加机器人大赛，一些带问号的房屋会开启。

8、《触摸瓦里奥制造!》（WarioWare Touched!）

GBA版的《旋转瓦里奥》联动，进入游戏后飞碟就会运来莫娜杂志，点击后就可以观看她的MV；还有两个小点心。

9、《高级大战争DS》（Advance Wars – Dual Strike）

与GBA的日版《高级大战争1+2》以及美版《高级大战争》、《高级大战争2》联动会在商店可以买到新地图：Hashi's Land、Nell's Land、Advance Warpaper、Sturm's Land、Lash's Land、Advance Warpaper2。

10、《SD高达G世纪DS》（SD Gundam G Generation DS）

与GBA版《SD高达G世纪》联动第一关后会拿到一些强化芯片和机体。



11、《钢之炼金术师》（Fullmetal Alchemist Dual Sympathy）

与GBA上《迷走轮舞曲》、《回忆奏鸣曲》联动，开启隐藏要素。

12、《口袋妖怪不可思议的迷宫 青色救助队》（Pokemon Fushigi no Dungeon Ao no Kyuujotai）

与GBA版《红之救助队》联动，可以救助或者给道具。

13、《口袋妖怪–Rush》（Pokemon Dash）

与GBA《口袋妖怪》系列联动，在简单模式杯赛上取得冠军通关后，单人游戏模式中就会多出来一个“GBA赛道”的选项。

另外据说NDS版的《口袋妖怪 钻石&珍珠》将能与GBA的《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》、《口袋妖怪 火红&叶绿》以及《口袋妖怪 绿宝石》联动。玩家将可将GBA上培养的口袋妖怪带到NDS上。由于口袋妖怪游戏的怪物众多，所以这个游戏的联动效果各位玩家可以自己测试。随着具备联动功能的NDS游戏的相继发布，那么ZIP2 512M烧录卡的联动功能更能够得到体现。

四、测试总结

从测试的结果来看，GBALINK5.70版本软件所实现的单卡模式就能够进行游戏的联动功能能够正常的运行。相比需要NDS卡带和GBA游戏卡带同时使用才能够实现联动功能来说，单卡模式在运行时间上肯定要比原有的方式有所延长。而且实现该功能的操作并不复杂，只需要在烧录游戏的时候，先烧录NDS游戏，然后烧录与之联动的GBA游戏就可以了。简单的操作就能够实现单卡联机功能，就说明了EDIY小组的强大软件研发实力。如果GBALINK的烧录卡发布了能够达到1G或者以上的容量，那么GBALINK烧录卡应该会成为更完美的烧录卡。目前GBALINK的软件已经发布了5.80版本，该版本提升了游戏的压缩性能。GBALINK软件的每一次升级都能够为ZIP2 512M烧录卡带来更多、更强的新功能，使用ZIP2 512M的玩家只需要升级软件就能够获得强大的功能，这就是EDIY小组给各位玩家的最大实惠。在原有硬件不改变的情况下就能够得到更多的功能，这就是所有玩家都希望的事情。而在烧录程序的支持上面，EDIY小组无疑走在了多数烧录卡品牌的前面。笔者希望EDIY小组的产品在2006年里能够走得更好。

目前中国的元宵佳节还没有过完，那么笔者在这里给各位玩家拜一个晚年。祝愿各位玩家新年愉快、身体健康、学业进步、合家欢乐、狗年旺旺！（天意：BINBIN你小子居然在这里用祝语骗字数，哼哼）

为什么书上登的掌机玩家都是男的？郁闷啊！（肖晨蕾）
女，13岁，江西省南昌市洛阳路铁一中初三（1）班，330000



秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意

秘技

NDS 弹爵（美版） TAB

隐藏要素出现条件

柱廊 Concept Art	完成Challenge 18
柱廊 Music	完成Challenge 17
敌'Masked Raider'Model	完成Challenge 19
敌'Mr. Slater'Model	完成Challenge 10
敌'Squidman'Model	完成Challenge 13
敌'Triple Zero'Model	完成Challenge 05
敌'Whale-Bot 3000' Model	完成Challenge 16
火柱 Concept Art	完成Challenge 09
火柱 Music	完成Challenge 08
密林 Concept Art	完成Challenge 02
密林 Music	完成Challenge 01
藻屑 Concept Art	完成Challenge 04
藻屑 Music	完成Challenge 03
世界 Concept Art	完成Challenge 15
世界 Music	完成Challenge 14
石碑 Concept Art	完成Challenge 12
石碑 Music	完成Challenge 11
砂原 Concept Art	完成Challenge 07
砂原 Music	完成Challenge 06
前章 Concept Art	完成Challenge 21
前章 Music	完成Challenge 20



PSP 合金装备ACID2 ETC

通关后出现EXTRA MISSION，该任务能在SNEAKING、ELIMINATE、SEAROCHING、TRIAL、SPECIAL等模式中选择。

在密码画面输入“XX”后出现日之本零子的卡片；输入“NOPLACE”出现有MGS4画面的特殊卡片。

PSP VR网球（美版） SPG

在标题画面输入以下指令：

全场地出现：上、下、左、右、□、□、□。

全KING/QUEEN出现：上、下、上、下、□、△、□。

资金增加：上、下、左、下、△、△、△。

全服装出现：右、左、右、右、上、上、上。

sepia模式：上、下、左、右、左、左、左。



PSP 永恒传说 RPG

玩家游戏心得：在有一个通关记录的前提下，读取一个未通关的记录，就可以拥有二周目的所有隐藏要素了。

另外游戏里还有一个小BUG：在战斗过程中召唤冰之大晶灵**セルシウス**（MAX），不要点击药品栏里的东西（如HP恢复30%），不然会立即死机，只有重启了……

提供者：郑昌裔



金手指

GBA 口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队 ARPG

精灵捕捉金手指：想遇到001号妙蛙种子，只要在VBA模拟器的金手指->金手指列表->修改（G）中输入082F043503A4E7ED，之后去任意迷宫都只会遇到妙蛙种子，一次只能输一行。

友情提示：由于是GameShark码，只有关闭模拟器重开代码才会失效。

提供者：PMGBA

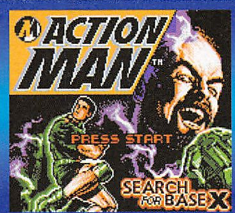
表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

编号	日文名	中文名	GS码
001	フシギダネ	妙蛙种子	082F043503A4E7ED
002	フシギソウ	妙蛙草	483E2A861BCE6E30
003	フシギバナ	妙蛙花	D2AEB9BC6D67A9B8
004	ヒトカゲ	小火龙	45764D46FFD611A9
005	リザード	火恐龙	270E4C82D4A0EA8A
006	リザードン	喷火龙	F451FABE23684D86
007	ゼニガメ	杰尼龟	BC5F4BC19E504314
008	カメール	卡咪龟	0643C214E99FD01B
009	カメックス	水箭龟	B3127F0459359295
010	キャタピー	绿毛虫	D86CD11895139F73
011	トランセル	铁甲蛹	F54A12F77B2099F5
012	バタフリー	巴大蝴	2AAC7F1DF6000594
013	ビードル	独角虫	1B88DA73E9F717CE
014	コクーン	铁壳昆	ECD014342D064460
015	スピアー	大针蜂	98498DB9B8EF3A96
016	ポッポ	波波	6E93A2B7D174B891
017	ピジョン	比比鸟	71A4E4E126E92B3F
018	ピジョット	比雕	823812920DFDD282
019	コラッタ	小拉达	95F2785C6FC1B39B
020	ラッタ	拉达	3D51D8904ED40E65
021	オニスズメ	烈雀	36CC9670F7B72D4F
022	オニドリル	大嘴雀	7ABA8A240B43D8B0
023	アーボ	阿柏蛇	4E8EC670690E8BA5
024	アーボック	阿柏怪	F51E51FA6577292C
025	ピカチュウ	皮卡丘	ED186531EE2DC737
026	ライチュウ	雷丘	70AEB016B7A46A34
027	サンド	穿山鼠	4F27932231109752
028	サンドパン	穿山王	92676644500CFFBD
029	ニドラン♀	尼多兰	803D970B3C4D48FF
030	ニドリーナ	尼多娜	B3B4E37E5A0953B4
031	ニドクイン	尼多后	CAE6B5418DBF002B
032	ニドラン♂	尼多朗	7CED4776C9BC5FFF
033	ニドリーノ	尼多利诺	637E912A7D26948D
034	ニドキング	尼多王	C91A7E975E30F8F1
035	ピッピ	皮皮	0C29B3E6E87A80D7
036	ピクシー	皮可西	D6069AA6B178F47E
037	ロコン	六尾	DF5136F259619CCA
038	キュウコン	九尾	DB9E0DD4DC880795
039	プリン	胖丁	54AAF8399CFE3578
040	プクリン	胖可丁	D2EDF2A4682C6E04
041	ズバット	超音蝠	BD503F7F0F3B6CCC
042	ゴルバット	大嘴蝠	3D6CA3B47B8DC92B
043	ナゾノクサ	走路草	4E2667A2888B1ADE
044	クサイハナ	臭臭花	EB3DEB5E8F3F0762
045	ラフレシア	霸王花	78D94F49A59AD633
046	パラス	派拉斯	9FC73DD37A6857E3
047	パラセクト	派拉斯特	CB5FEB78A1832458
048	コンパン	毛球	0C53A30CB3B74FA1
049	モルフォン	末入蛾	D0AC0DDF28E2C76A
050	ディグダ	地鼠	3A9AA0A39F036981
051	ダグトリオ	三地鼠	E3E97E4907793FD1
052	ニャース	喵喵	0128F01179EA209C

编号	日文名	中文名	GS码
053	ペルシアン	猫老大	DF7EC698E086864B
054	コダック	可达鸭	2BC83B45A68BFDE5
055	ゴルダック	哥达鸭	66641EA91F326429
056	マンキー	猴怪	087074EC24E5C796
057	オコリザル	火爆猴	53E68CBEA3AED5B7
058	ガーディ	卡蒂狗	DA853A26ED454B3E
059	ウインディ	风速狗	5250ED1E7BFACDDE
060	ニョロモ	蚊香蝌蚪	A94A3E55C8A239EA
061	ニョロゾ	蚊香蛙	6FD99E1996B6B086
062	ニョロボン	快泳蛙	67E8B7645554B888
063	ケーシィ	凯西	E7450B71C498B8B9
064	ユンゲラー	勇吉拉	1F33E3D39805522B
065	フーディン	胡地	3D6614CAEB74A686
066	ワンリキー	腕力	0FFD43DF66E662C0
067	ゴーリキー	豪力	47D305AF7342D668
068	カイリキー	怪力	F62201DA0E9508BB
069	マダツボミ	喇叭芽	186FA2C634DD0F8D
070	ウツドン	口呆花	2DF82722F7DA5123
071	ウツボット	大食花	96DE266F2184512A
072	メノクラゲ	玛瑙水母	22F15FD590E8F0BD
073	ドククラゲ	毒刺水母	04D90CDFC05A5514
074	イシツブテ	小拳石	0AA34327D6893732
075	ゴローン	隆隆石	610329D74685888F
076	ゴローニャ	隆隆岩	9BBA394BF03F9C85
077	ポニータ	小火马	5F5000BA70E22EDA
078	ギャロップ	烈焰马	C1F6A71D4D836334
079	ヤドン	呆呆兽	81051F88DDEA905D
080	ヤドラン	呆河马	EDF4DEB6A1CD3B43
081	コイル	小磁怪	72C47D7FDA7497A8
082	レアコイル	三合一磁怪	DEFBD36BEB91B231
083	カモネギ	大葱鸭	5274B2331C3AB5A9
084	ドードー	嘟嘟	82E21AC20E5C5323
085	ドードリオ	嘟嘟利	5A12018B1DBAE403
086	パウワウ	小海狮	ECC827399FF61ED1
087	ジュゴン	白海狮	8130BAEBD40F9B20
088	ベトベター	臭泥	33FC175C38273B1D
089	ベトベトン	臭臭泥	C8A3092E85ABF252
090	シェルダー	大舌贝	A0921CEE9B1435DF
091	パルシェン	铁甲贝	6E9B9A58CEA840E4
092	ゴース	鬼斯	6F41ABE1874E212E
093	ゴースト	鬼斯通	CCC4429BA1AFE787
094	ゲンガー	耿鬼	5A2C3F170F3C8E8D
095	イワーク	大岩蛇	2CF19EE240C3A811
096	スリープ	素利普	48F8962E040E4DD0
097	スリーパー	素利柏	5F68CE65571B24D7
098	クラブ	大钳蟹	34A91C9B09D163F1
099	キングラー	巨钳蟹	C2FCE4DC1063A38F
100	ビリリダマ	雷电球	D7EDD4010B653DD6
101	マルマイン	顽皮弹	760D57F52D2FDECE
102	タマタマ	蛋蛋	534DC146108B2E58
103	ナッシー	椰蛋树	4FD6DD8E43C42AE5
104	カラカラ	可拉可拉	FBE4E786112D8B22

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。





战斗人 寻找X基地



《战斗人：寻找X基地》是一款非常好玩的动作过关游戏。玩家在游戏中化身为战斗人亚力克斯曼，寻找坏蛋X博士的基地，阻止他使用危害人类的大规模杀伤性武器。

它的故事简洁明了，作为一款动作游戏，这样的故事背景也已经足够了。"寻找X基地"这个副标题可不是白起的，游戏以X基地为中心，主角亚力克斯的目的就是要找到这里。在游戏中寻找的过程是怎样的呢？游戏刚开始地图上有四个场地可供玩家选择，这些场地变化很大，有沼泽地、雪山、矿山、废墟。场景不单调，关卡变化也就多样。在进入每个区域前，按选择键可以查看这里的任务，每个地方有2或3个任务需要完成。但是完成的过程可不是一帆顺利的，比如游戏刚开始进入沼泽区域，这里有三个任务，此时因为没有手电筒，所以不能进入漆黑的山洞，就只能完成第一个任务，而不能完成后两个隐藏在暗处的任务。

忘了说了，主角行动前可以选择两种武器道具。这些武器道具包括：手枪、弓箭、炸药、手雷、手电筒、定时炸弹、钻头等等。种类非常多，但是这些道具可不是一开始就都有的，需要完成任务获得不同的道具，然后再完成和这个道具相关的任务获得新的道具，最终完成所有任务，开启新的区域。游戏有趣的地方也在于此，不同于大多数通关游戏那种完成任务出现新任务的进行模式。

武器和道具种类很多，但是设计合理，可以搭配得很好。比如用远射程武器搭配近距离道具，就能起到很好的互补作用。选择道具时还可以选择服装，不过服装选择的不同对游戏没什么影响，只是外表看上去改变了。你可以让主角光着膀子进入雪山区域，不用担心他会被冻死。服装多达6种，这样穿着不同的衣服进入不同的关卡别有一番情趣。

进入每个区域之前会出现全屏大魄力特写画面，从这张图中可以看出主角亚力克斯穿着的服装和区域特征。完成后也会出现这样画面，由于GBC卡容量有限，用图画代替过场动画也是个不错的选择。

游戏中的武器和道具种类很多，通过任务说明比较容易知道任务所对应的道具。除了使用武器和道具之外，主角其他的动作还有很多，包括跑动、跳跃、下蹲、蹲走等。动作虽然多，但是操作起来很简单，手感很不错。

游戏的画面比较华丽，难能可贵的是游戏的场景虽然多，但大多数场景刻画得很理想，给人很深的代入感。游戏背景音乐非常棒，根据场景的不同节奏有缓有急，和关卡配合的出色。武器音效也很清晰好听。

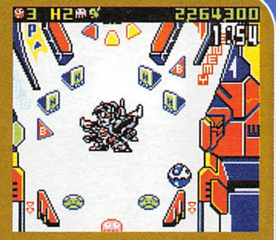
总之，这个游戏各方面的素质都不错，游戏的整体难度较高，即便选择简单游戏的难度也不低，也许不太适合动作过关游戏苦手。最后补充一下，这个游戏的制作公司是制作《牧场物语》系列和《希玛》等名作的Natsume公司，发行于2001年。

文/天意





超级机器人弹珠台



提到GB、GBC的《超级机器人大战》系列，我们首先想到的是《超级机器人大战》《第2次机器人大战G》《超级机器人大战LINK BATTLER》这几部作品，也有玩家会提到GBC那个国人开发的《超级机器人大战F完结篇》，不过这个只能算个同人作品。我们今天要介绍的是GBC的《超级机器人弹珠台》，是一款和《机战》有密切关系的作品。

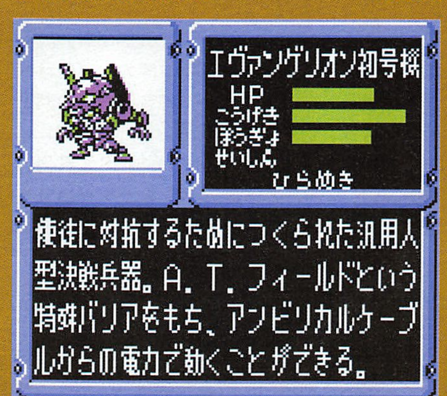
《超级机器人弹珠台》是由BANPRESTO和MEDIA FACTORY共同开发的，于2001年2月23日在GBC上发售。本作以在《机战》系列中登场的机器人为卖点，把敌我双方的机器人都搬上了弹珠台。游戏中共收录了登陆过《机战》的21部作品，我方登场机体共计41架，敌方登场机体数量共计60架，登场的都是很有人气的机体，登场阵容可以说是很华丽了。

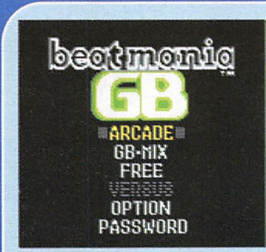
游戏中靠左键和A键控制两个挡板，除开始键和选择键外的其他4键是晃动台面，在操作上没有什么难的。台面在GB的弹珠台中已经算是比较花哨的了，在各个地方都有一些增加分数的装置。在最上方的中间部位会有3个敌人机体，把这3个敌人打爆后BOSS就会出现，BOSS的机体是随机的。BOSS出现后就要在限定时间中将球打入到左边写着SCRAMBLE的通道中，选择我方参战机体。机体能力分HP、攻击力、防御力、回避、精神这几项，这些能力都会直接反应到和BOSS的战斗中，在选择的时候一定要想清楚。

选好机体后要在限定时间内把球打入到ENEMY通道中，随后就是和BOSS的正面战斗了。中途按开始键可以查看我方和敌方机体的能力和武器情况。BOSS战的战斗方式仍然是弹珠台，不过相比之前的台面，BOSS战的台面非常简单。右侧的数字是我方机体的武器，每把球打入到左侧通道中时武器的数字就会增长，当球击中BOSS时就会使用当前的武器攻击。如果是用第3级的武器攻击，不但威力大，而且还有攻击时的特写动画。如果把球打入到左侧通道中就会积累SP值，当SP值蓄满后用球打中BOSS身边两个绿色按钮就可以使用精神，游戏中的精神和正统《机战》中的效果差不多。画面最上方是我方和敌方的HP，在感觉打不过BOSS的时候可以用让球自己落下去的方法，因为落下去后可以把球打入写着HP的通道中就可以进行恢复，以便重新挑战。打败BOSS后会得到相应的分数，随后就可以进入下一关了。在打败几个BOSS过后会出现一个这个台面的总BOSS，它的攻击方式就是让挡板暂时不能活动，打败它后就会换下一个台面。不过在这个游戏中只有两个台面，确实是有点少。

除了上面介绍的普通游戏模式，还有ENDLESS模式，打通两个台面后这个模式就会出现。在这个模式中只有一次机会，两个台面也可以随意挑战。另外，在正统《机战》作品中的图鉴模式在本作中也有登陆，在普通游戏模式中所有使用过的我方机体和打败的敌方机体都会在图鉴模式中收录。在图鉴模式中，玩家可以查看已经被收录的我方或敌方的机体能力、机体介绍，还有战斗动画，是个十分体贴的设定。

《超级机器人弹珠台》对于《机战》的爱好者来说确实是个非常不错的休闲游戏，特别是在BOSS战的时候还能听到熟悉的战斗音乐，非常有传统作品的感觉。不过本作仍然有一些不足的地方，首先是台面过少，只有两个台面翻来覆去的打。比较可惜的是，这款适合掌机的作品没有登陆到后来的掌机上。　　文/翔武





狂热节拍GB



文/翔武

KONAMI在97年推出了将音乐、节拍和游戏结合在一起的“音乐游戏”。《狂热节拍》是一款模拟DJ的游戏，玩家在游戏中要利用控制台来模拟“调音按钮”和“搓碟”的操作。“搓碟”是用手在胶片唱片机的碟片上搓动，会发出“吱吱”的摩擦声，配合上节拍，“搓碟”成为了DJ的一种新兴的玩法，随后“搓碟”的玩法越来越多，DJ也被推向了一个新高潮。

《狂热节拍》系列是KONAMI众多音乐游戏中的主打作品，也是KONAMI最先移植到掌机上的系列。《狂热节拍》在GB上共有3款作品，分别是《狂热节拍GB》、《狂热节拍GB2-GOTCHAMIX》和《狂热节拍GB2 GOTCHAMIX2》，由于这3作在系统和玩法上都大致相同，在这里就综合的介绍了。

1999年3月11日，《狂热节拍GB》系列的第一作正式登陆GB。为了照顾不同水平的玩家，游戏中设定了全键模式、5键模式、3键模式和2键模式，同时还有3种操作方法可以选择。本作中算上隐藏曲目共计20首，其中街机移植10首，GB原创10首，这些曲目中有不少我们所熟悉的。开启隐藏歌曲的方法是靠输入密码，KONAMI经典秘技“上上下下左右左右BA”被作为了开启全曲目的密码。

看到《狂热节拍GB》的成功，KONAMI在同年11月25日推出了《狂热节拍GB》系列的第二作——《狂热节拍GB2-GOTCHAMIX》。收录的歌曲以流行音乐、动画歌曲等为主，曲目的数量达到了25首。本作中在节拍音符下落的判定上略有改变，比前作略有难度。

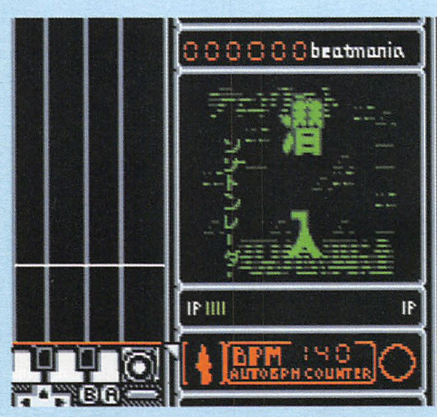
2000年9月28日，《狂热节拍GB》系列的第3部作品诞生，由于这一作继承了《狂热节拍GB2-GOTCHAMIX》的风格，所以这一作的标题被定为了《狂热节拍GB-GOTCHAMIX2》，而不是我们所想的《狂热节拍GB3》。前两部作品是GB、GBC共通，而本作则改为了GBC专用，无论是从颜色上还是从画面质量上，比起前两部作品都有很大的提高。除了歌曲的不同和前作几乎没有太大的差别，曲目数量仍然还是25首。本作也标志着GB版《狂热节拍》完美终结。

众多歌曲、熟悉的旋律、便携的特性是《狂热节拍GB》系列的主要卖点。游戏中的歌曲很多都是我们耳熟能详的经典曲目，下面就来介绍一下这3部作品中的部分经典曲目。

歌曲介绍

狂热节拍GB

全曲密码：UUDDLRLRBA



bigbeatmix

(METALGERE SOLID -Main Theme-)

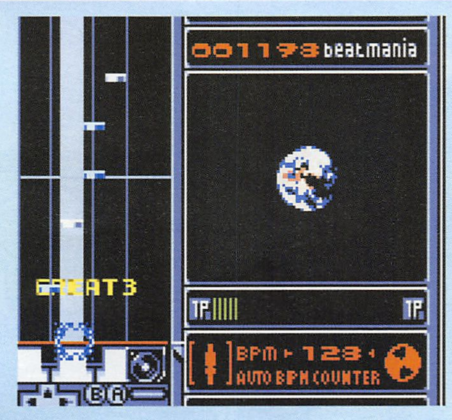
难度★★★☆☆ (NORMAL,BPM140)

从《狂热节拍3RD》中选择的曲目，是KONAMI名作《合金装备 索利德》的主题曲。和《狂热节拍3RD》不同，GB版在很多地方都有变化，这也是为了适应GB的按键。这首曲子速度比较快，从节奏上可以感受到一种紧迫感，右边的演示画面是不停出现《合金装备》中的惊叹号和奔跑动作，特别是POOR的时候还有遇敌时的“危险”标记。游戏中最难的地方是32分音符连打，由于GB的方向键不太适合连打，所以想掌握好实在不容易。

euro beat (LUV TO ME)

难度★★★★★ (HARD,BPM164)

《狂热节拍GB》中的最难曲目，也可以说是



AUTO PLAY专用的曲目。这首曲子特点是节奏很快，非常不容易上手，特别是其中的鼓点部分，简直就是气槽杀手，想把这首曲子全连实在是太难了，以至于很多人只能用AUTO PLAY功能来感受这首曲子的精髓。在《狂热节拍GB2-GOTCHAMIX》中，仍然有收录这首曲子，不过风格变了，难度也降低了不少。



classic2 (The Nutcracker Suite)

难度★★★☆☆ (NORMAL,BPM140)

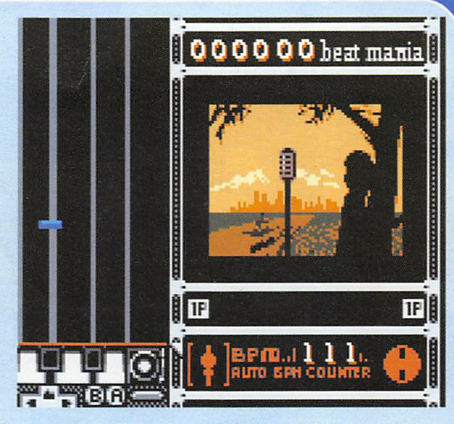
古典音乐也是《狂热节拍》中的一个亮点，这首曲子的主旋律是柴可夫斯基的《胡桃夹子组曲》，在原曲的基础上略有改变，增加了一些电子乐器。这首曲子的难度适中，曲调欢快、节奏感很强，熟悉操作后玩这首曲目就比较得心应手了，由于是耳熟能详的曲子，玩起来一定会很有感觉。

狂热节拍GB2-GOTCHAMIX

全曲密码：YEBISUSAMA

ロビンソン (スピッツ)

难度★☆☆☆☆ (EASY,BPM111)



选自SPITZ第5张单曲CD，作词、作曲是草野正宗。这首曲子难度较低，节奏感也很明快，而且很好听，非常适合刚接触这款作品的玩家。右边动画的风格和这首曲子也很配。这首曲子还是午后红茶的广告曲，喜欢这首歌的玩家也可以试一试。

翔べ！ガンダム (机动战士ガンダム)

难度★★★☆☆ (NORMAL,BPM144)

当时看到有这个歌的时候真是非常激动啊，终于能在掌机上玩到机器人动画曲目了。这首歌就是《机动战士 高达》的主题歌，体现出了当时机器人动画的歌曲风格。玩这个曲目的时候总是能想起《机动战士 高达》的片头动画，但是唯一不爽的是右边的动画里只是随随便便做了一个机器人，并不是高达……

ウルトラマンの歌 (ウルトラマン)

难度★★★☆☆ (NORMAL,BPM132)

《奥特曼之歌》作为隐藏歌曲出现还真是别有一番意味啊。通过国内电视台的热播，我们接触了这个特摄片，作为该系列的第一部作品，这首歌以及片头动画真是很有当时的特色。这首曲子不难，看来完全是用来怀旧用的啊。

狂热节拍GB-GOTCHAMIX2

全曲密码：MAXIMUM

残酷な天使のテ～ゼ (新世纪エヴァンゲリオン)

难度★★☆☆☆ (BPM128)

再次感叹，机器人动画的歌曲再次登陆到掌机版《狂热节拍》中。这首歌是《新世纪福音战士》的TV版片头曲，歌曲的难度不高，不过对于初级玩家来说，后面的高潮部分比较困难，多练习下就可以了。对于右边的动画，这次实在是无语了，看来KONAMI除了《合金装备》这种本社作品外，其他的动画完全无视效果了。


欢迎来到
电玩战队之森
村中生活
资料篇

动物之森——冬季资料合集

在上期中我们介绍了一下游戏的基本操作和一些入门知识，这期中我们将提供给大家一些资料，便于大家玩起来方便。由于游戏中是按真实时间进行的，现在又是冬天，所以我们在这里只给大家提供冬天的一些资料，其他季节的我们会在以后刊登，有兴趣的玩家请留意。



冬季全部鱼类资料

河鱼类

日版名	美版名	出现时期	出现时段	出现几率	卖价
タナゴ	Bitterling	11月-2月	全天	一般	900
オイカワ	Pale Chub	全年	白天	一般	200
フナ	Crucian Carp	全年	全天	高	120
ウグイ	Dace	全年	白天以外	高	200
ニゴイ	Barbel Steed	全年	全天	高	200
コイ	Carp	全年	全天	高	300
ニシキゴイ	Koi	全年	白天以外	一般	2000
キンギョ	Goldfish	全年	全天	一般	1300
デメキン	Popeyed Goldfish	全年	白天	一般	1300
ドンコ	Freshwater Goby	全年	白天以外	一般	300
ブル-ギル	Bluegill	全年	白天	一般	120
イエロ-パ-チ	Yellow Perch	10月-3月	全天	一般	240
ブラックバス	Black Bass	全年	全天	一般	300
ワカサギ	Pond Smelt	12月-2月	全天	一般	300
イトウ	Stringfish	12月-2月	白天以外	低	15000

海鱼类

日版名	美版名	出现时期	出现时段	出现几率	卖价
アジ	Horse Mackerel	全年	全天	高	150
スズキ	Sea Bass	全年	全天	高	160
タイ	Red Snapper	全年	全天	低	3000
カレイ	Dab	12月-2月	白天以外	一般	300
ヒラメ	Olive Flounder	全年	白天以外	一般	800
イカ	Squid	12月-8月	全天	一般	400
タコ	Octopus	9月-1月	全天	一般	500
チョウチンアンコウ	Football Fish	11月-3月	白天以外	一般	2500
マグロ	Tuna	11月-3月	全天	低	7000
クリオネ	Sea Butterfly	12月-2月	全天	高	1000
シ-ラカンス	Coelacanth	全年	下雪或下雨的夜晚	极低	15000

备注：早上：04:00-08:59；白天：09:00-15:59；傍晚：16:00-20:59；夜间：21:00-03:59
季节的划分是3月到5月为春季，6月到8月为夏季，9月到11月为秋季，12月到2月为冬季。



全部贝类资料

日版名	美版名	卖价	获得几率
タカラガイ	Porceletta	30	高
サンドダラ−	Sand Dollar	60	高
エビスガイ	Dall's Top	90	高
ホネガイ	Venus Comb	150	一般
サンゴ	Coral	250	一般
ホラガイ	Conch	350	一般
シャコガイ	White Scallop	450	一般
アコヤガイ	Pearl Oyster	1200	极低



冬季全部昆虫资料

日版名	美版名	出现时期	出现时段	出现几率	卖价
アリ	Ant	全年	全天	一般	80
オケラ	Mole Cricket	11月–5月	全天	一般	280
ゴキブリ	Cockroach	全年	全天	一般	5
スズメバチ	Bee	全年	全天	一天4个	4500
ダンゴムシ	Pillbug	全年	全天	一般	250
ハエ	Fly	全年	全天	一般	60
フンコロガシ	Dung Beetle	12月–2月	17:00–7:59	低	800



出现地点及捕捉方法

アリ（Ant）： 捕捉蚂蚁只要把钓鱼时钓上来的垃圾或者腐烂的萝卜放在地上，过一会儿就会引来蚂蚁。

オケラ（Mole Cricket）： 听到地里有“GU～”的声音，就说明蝼蛄就在这附近，用铲子挖附近的地就可以挖到它。挖到后不要立即换网，不然爬出屏幕外就捉不到了，要先跑到它前面，然后换网去捉。

ゴキブリ（Cockroach）： 在家中有时会看到蟑螂，但是家中不能使用虫网，无法捕捉。除了家中，在树干上有时也会看到蟑螂，这时就可以捕捉了。

スズメバチ（Bee）： 马蜂比较难捕捉，唯一方法就是从树上摇下马蜂窝，然后换虫网，在退出菜单的瞬间捕捉。这里更正上期的一个错误，经我们仔细验证没有捉马蜂用的眼罩。

ダンゴムシ（Pillbug）： 敲石头就可以找到。

ハエ（Fly）： 苍蝇的捕捉方法和蚂蚁差不多，不过它还可以用大王花来吸引（但这不是冬天的产物）。

フンコロガシ（Dung Beetle）： 有时可以看到一个雪球自己滚动，这时先换上虫网，然后过去推一下雪球，屎壳郎会跑开，这时再抓就可以了。真没想到屎壳郎会推雪球，不知道它是失业没事做了，还是想堆雪人。



KK的歌曲列表

けけさんびか	けけマーチ	けけワルツ	けけスウィング	けけジャズ
けけフュージョン	けけのエチュード	けけララバイ	けけマリア	けけサンバ
けけボッサ	けけカリプソ	けけサルサ	けけマンボ	けけレゲエ
けけスカ	けけタンゴ	ハイサイけけ	アロハけけ	アイリッシュそんぐ
ペルーのうた	コサックそんぐ	けけチャイナ	トルコそんぐ	けけアフロ
けけみんよう	けけロック	けけのロケンロール	ラグタイム	ニューオリンズそんぐ
けけファンク	けけブルース	けけゴスペル	けけソウル	アーバンけけ
けけラヴソング	ドラムンベース	テクノビート	ユーロビート	オンリーミー
けけカントリー	エレキそんぐ	けけバラッド	しょうわけけかよう	けけえんか
ゆけ! けけライダー	こわいうた	けけウエスタン	けけせんせい	けけパリ
けけパレード	セニョールけけ	けけソング	だいすき	おととい
ぼくのばしょ	もりのせいかつ	ナミナミ	かんがえちゅう	けけディキシー
けけガムラン	けけだいみょう	アルペンそんぐ	ふなうた2001	ナポリタン
にだんざか	けけビリー	けけけいじ	けけおんど	けけメタル



雪人系列家具一览

ゆきだるまベッド	ゆきだるまタンス	ゆきだるまクロゼット	ゆきだるまチェア	ゆきだるまソファ
ゆきだるまテーブル	ゆきだるまれいぞうこ	ゆきだるまテレビ	ゆきだるまクロック	ゆきだるまランプ

备注：雪人家具要通过堆雪人来获得，雪人要堆的符合一定比例。如果头和身子的比例比较合适，雪人会说些夸奖你的话，然后会寄给你雪人系列家具中的一件。雪人系列家具的卖价都是8888（真像4个雪人啊……）。



狐狸商店口令集

狐狸口令	回答	狐狸口令	回答
あいたサイフに	とはたたぬ	けんぜんなココロは	かねでもかえる
あたまかくして	かねをだす	となりのしばふは	ゼニだらけ
あつささむさも	かねしだい	とらぬタヌキの	まぬけがお
あながあったら	かねおとせ	どろぼうにも	サイフあり
いうはやすし	うるはつねきち	にくをきらせて	かねをとる
いちなんさって	ボロもうけ	ぬすびとにも	サイフあり
えんのしたの	おかねもち	ぬれてであわ	もろてでかね
オニのいぬまに	かいもの	ねこにコバン	きつねにオサツ
おとこはどきょう	そしておかね	はなより	おサツ
おやはなくとも	かねはある	ひとのふりみて	スキつかめ
かねのきれめが	よのおわり	ひとをみたら	サイフとおもえ
かねはてんかの	まわしもの	ペンはけんよりも	やすし
かわいいこには	たいまいはたけ	ほとけのかおも	さんわりびき
きつねのよめいり	たぬきはムリ	ボロはきてても	サイフはごうか
キレイなバラには	たかいねふだ	ももくり３ねん	つねきち３５さい
くさっても	あぶらあげ	わかいときのくろうは	クーリングオフ

无论是索青还是任饭都得




NDS&PSP 整机/外设购买指南

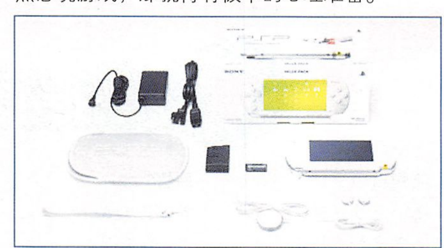
本文编写的目的并不是要挑起任饭或与索青之间的火拼，只是想站在一个公正公平的立场上，秉着一颗为广大《PG》读者服务的拳拳之心，将05年内PSP和NDS的所有官方的和第三方厂家的主机和硬件进行一个系统型的整理，并挑选出最有使用价值的多部外设。当中包括最流行的最酷的也有最炫的，当然也有挑机购机方面的知识。希望玩家们在新年内拿到很多很多红包和年终奖，也希望大家能买到自己的如意爱机和配件。（排名不分先后）文/陈昱、刘辉 责编/天意、雪人

一、PSP教主和他的教众

PSP教主

掰掰手指算算，PSP于2004年12月12日发售,距离今年已经有一年零三个月了，PSP的版本也从最早的1.0升级到了目前的3.0。中间过渡的版本有很多，但是目前玩家需求量最大的还是2.0版及其以下的版本，商家卖得最多的也是这几个版本，为什么呢？其中最重要的原因就是1.0和1.50版的PSP支持非官方的各种软件、模拟器以及一个不光彩的理由：支持UMD ISO游戏，这样就节省了大量的购买UMD正版光碟的资金，但是同时又增加了另外一个必须得购买的外设——MSD记忆棒。512MB、1GB、2GB的记忆棒以及索尼即将公布的4GB和8GB记忆棒，各种容量的记忆棒，各个记忆棒生产厂家（其实也就索尼和SANDISK两家，但是国内的玩家购买时肯定得考虑更多方面，比如沃灵代理还是衢商代理，水棒还是行棒，正棒还是组棒）。

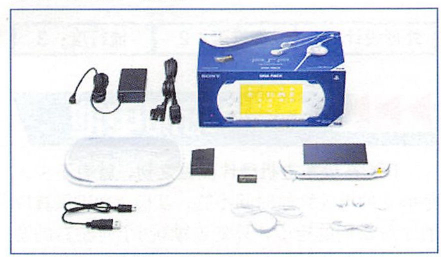
年前PSP主机价格再次上扬，各种版本的PSP主机套机都有不同层次的涨价，和电脑散件不同的是，年后价格在短时间内依旧没有降下来，这当中当然有很多原因。索尼从未在中国大陆发售过PSP，所以目前市场上能够购买到的PSP基本上全部是国外走私来的水货，既然是水货那么价格自然就是走私贩子和游戏店奸商说了算，由于主机从走私贩子手中到奸商手里还要经过一级贩子和二级贩子这样几个层次的层层剥削，那么价格自然就高了起来，就算奸商有再好的渠道顶多也是从一级贩子手中拿货，价格还是奸商说了算。既然想玩游戏，那就得有被宰的心理准备。



↑9月生产的白色的PSP。

由于目前市场1.0和1.50的机器几乎为零，紧有的几台1.50版机器也是从2.0版的机器降级下来的，或是翻新机。那么笔者推荐的还是购买2005年9月15日发售的陶瓷白的2.0日版机器，买来后可以自行降级到1.50版使用，陶瓷白机器的随机附带配件也是很丰富的。注意区别和2005年11月17日发售的白色PSP，9月发售的机器版本是2.0的，附带了电源、电池、32MB记忆棒、耳机和皮套；11月发售的机器版本是2.50或以上的，附带的东西除了以上的一些外还将32MB记忆棒换成了1GB记忆棒，增加了一条数据线，还有其他的两个小东东。9月发售的机器编号为PSP-100KCW而11月发售的编号为PSP-

1000G1CW。黑色版的机器若要买也不是不行，但是一定得注意黑色机器的屏幕上是否有划痕，机器表面是否有细小的划痕。目前黑白两种1.50版主机豪华版的价格都在2800元左右，而2.5版的则便宜400元左右。1.50黑色普通版的价格在2200元左右，而2.50的普通版价格为1900元左右。（其实目前2.5和2.6版的PSP已经有国外的黑客在进行破解工作，现在的进展到已经可以使用非官方的模拟器了，但必须得借助一盘正版的《GTA》光盘，等到完全破解的那一天，国内囤积了1.50版PSP的奸商们大概又要哭了，可谁叫你是奸商呢，嘿嘿。）

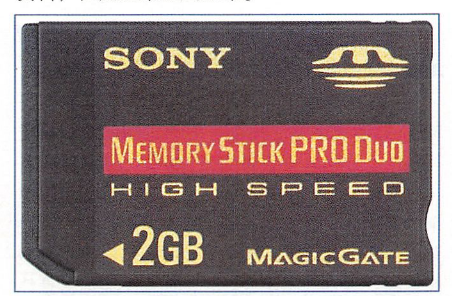


↑11月生产的白色PSP。

外形设计：5	便携度：3	流行度：5

PSP教徒——记忆短棒

选择记忆棒肯定是另外一项重头戏，目前索尼的组棒2G价格为700元左右（笔者一朋友急冲冲地购买了一套，奸商给他800多的价格，那只有被温柔一刀的份了），SANDISK的2G组棒的价格为750元左右，价格方面相差无几，不过行货的价格则翻了两倍多，这中间的利润可真是丰厚啊。1G的记忆棒方面，索尼和SANDISK的价格都差不多，组棒都在600元左右，而行货还是价格翻倍。目前索尼只公布了4G和8G记忆棒的资料，但是还未正式上市。



↑索尼2G记忆棒。



↑索尼1G记忆棒。



↑SANDISK 1G记忆棒。

外形设计：5	便携度：5	流行度：5

PSP ON TV

PSP作为掌上的高端游戏机和多媒体播放器，但是那高清晰的画面和音质被局限在小小的屏幕和喇叭之中，实在是有些遗憾。而此款BLAZE的外设将PSP的图像转接到电视上进行播放。在玩《山脊赛车》、《高达战略篇》这样的火爆画面和强烈的音效刺激的游戏的时候，PSP那小小的机体肯定不能令人满意的，那么这款外设正好满足了广大发烧玩家的需求。



不过笔者在这里需要指出的是，这款PSP ON TV使用的技术其实很简单，就是将一个摄像镜头直接固定在屏幕上方，然后通过转换装置将视频和音频讯号转换到AV接口上。所以实际上的效果并不是太理想，但是最大的优势是价格便宜。



外形设计：2	便携度：2	流行度：2

4-in-1 Pad手柄

4-in-1 Pad手柄是由国外的Neo厂家推出的，此厂家之前因为制作出了第一批NDS用烧录卡而一炮打响。（其实Neo就是国内大家都很熟悉的XG）看过《PG》软硬兵团的新闻栏目的一定还记得当时的那个设定图，这是一个符合人体工学的 PSP 手握式装置，可以和PSP无缝吻合放置,可以缓解你的手腕和手指的疲劳。同时，它又能当成 SD / MMC / MicroDrive 读卡器，也能够摆放四个普通或充电式三号电池，让各位的PSP能够游戏更长时间，是个十分不错的PSP伴侣。





外形设计：4	便携度：2	流行度：3

PSP附加电池

PSP在公布主机硬件配置之初，就有不少人担心它的电池续航时间不够，实际上PSP果真应验了玩家们的担心，只能连续玩5小时左右的游戏，当PSP没电时会提示PSP电源不足接着立刻进入休眠状态，打的好好的游戏被强行中断。在索尼正式推出PSP专用大容量电池之前，这款第三方厂家推出的1800mAh电池，比原装的锂电池容量大不少，通过AC电源接口给PSP电池供电，延长了PSP电池的寿命。



外形设计：3	便携度：4	流行度：3

TALKMAN语音识别外设

PSP语音识别外设（TALKMAN），其实一款UMD游戏系统。一个可以通过USB接口安置在PSP上方的装置，带有麦克风，支持4种语言（日文，韩文，中文和英文），同时宣称可以用来学习语言；这价格为50美金左右，是最为人性化的一个附件，使得人们对PSP的摄像头也是遐想连翩。到别的国家旅行时，如果不懂语言是件很痛苦的事，有了TALKMAN和PSP后，只需要

用自己的母语对着TALKMAN说想翻译的话，TALKMAN就会自动翻译成想翻译的外国语言，并可以在四种语言中自由切换。嗯，不过缺点在于一些复杂的语言无法翻译，比如说“我想去理一个日式飞机头”。





外形设计：3	便携度：4	流行度：4

PSP专用键盘

游戏机与电脑，终究是两个不同领域的事物，但是通过这款PSP的键盘，使它们之间的差别缩小了一步。此键盘设计将更加吸引那些IT人士，在PSP可以浏览网络，打开WEB，无所不能的时候，加一个酷秀的键盘可是当务之急，它拥有47个按键，当键盘输入绰绰有余，同时可以折叠起来充当屏幕保护，一举两得。



外形设计：4	便携度：3	流行度：3

PSP配套音响

PSP音乐效果受到了广大时尚青年的好评，但是缺点是喇叭的功率太小，好听的音乐不能放更大的声音，让人有震撼的效果。而此音响只要将你的PSP放上来，就会有令人叫绝的音效，带有遥控器，和前部控制按纽，同时可以把左右喇叭进行收缩，惬意十足。





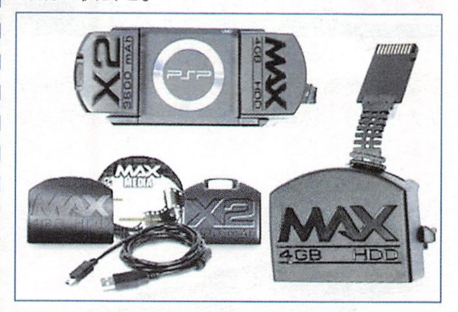
外形设计：3	便携度：4	流行度：3

PSP硬盘X2

这款叫做X2的PSP硬盘将占用主机的两个握柄。硬盘通过一个连接线与PSP主机MMC插孔相连。4GB微硬盘由四个部分组成：硬盘，X2电池组，Max媒体管理软件（Windows平台），以及一个高速的USB 2.0连接线。硬盘重量约35克，加上X2的重量在80克左右。此外设目前正在香港著名的游戏周边网站力生上热卖，笔者个人的感觉比NEO的4IN1好，玩家想升级PSP机能



的就赶快去吧。



外形设计：3	便携度：4	流行度：3

可遥控的音响

PSP不仅仅是一款游戏机，它强大的影音功能同样令人垂涎三尺，于是Gamexpert新推出的带遥控器的音响底座同样引人注意，采取浑厚的设计，加上低音炮，音质效果凸显，采用4节干电池或PSP电源，拥有一个输入接口和两个耳机插口。



外形设计：3	便携度：4	流行度：3



罗技PSP背包

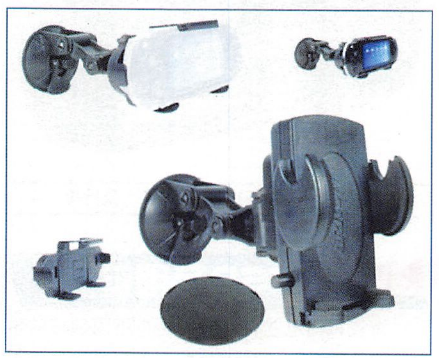


罗技的PSP背包，对于那些爱好运动旅游的朋友，无疑是最好的礼物。该包能够放入整个PSP，特殊聚碳酸酯(Polycarbonate) 材质外壳，可以放入UMD盘和4条 Memory Stick Duo，几乎一网打尽；同时还预留了耳机出口，让你可以在携带的同时聆听音乐。你所要做的，就是一背就走，爱好旅游运动人士相当好用。

外形设计：3	便携度：4	流行度：3

PSP最强车载

很多PSP拥有者都有爱车，这个装置刚好可以把你心爱的PSP安置在托盘上，然后通过底座的强力吸盘，可以吸附在你想要玩的地方，多角度的转轴允许你上下左右八向调节，让影音享受一路随行。不过，可要注意交通安全哟。



外形设计：3	便携度：4	流行度：3

PSP2TV

一些用户看了上面的PSP ON TV也许觉得那款设备不够专业，无法像PS2电视卡那样将视频和音频信号输入到电视机或者电脑上，让人们感受到视觉冲击的澎湃效果。不过相比你在看过下面这幅照片后就会改变你的想法了。

日前Team Xtender推出了一款专门为SONY PSP游戏掌机设计的电视及游戏控制器连接器“PSP2TV”，它不仅能将PSP的游戏画面输出至大屏幕电视上，还可以连接索尼DUALSHOCK 2游戏控制器，让玩家拥有全新的游戏体验，也不用再担心PSP的按键寿命问题。PSP2TV采用可拆分式设计，通过专用介面与PSP连接，因这个专用介面并非PSP的标准配备，所以必须对主机进行相应改造。另据Team Xtender透露，PSP2TV最初只支持等离子电视，液晶电

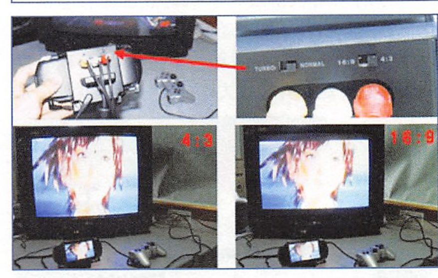
视及高清晰电视(High-Definition Television)，但现在已经可以搭配所有类型的电视正常工作。此套设备可遇不可求，目前只支持网络上订购。

外形设计：3	便携度：2	流行度：4









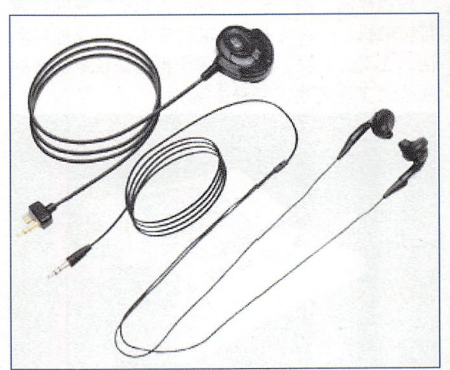


PSP专用线控耳机

日本本土配件厂商CyberGadget于11月20号最新推出了一款PSP专用线控耳机。绿色小灯效果简直就像是电影《异形》中的恐怖怪物，与豪华版PSP赠送的索尼原配耳机相比，该款线控耳机无论是从外形、功能、还是音质上都全面超越原配耳机！那些一直以来抱怨原配耳机的玩家们这下不用为选择更好音质还是便捷的线控操作而为难了！CyberGadget对耳机的线控部分进行了重新设计，使线控的操作更加符合玩家的使用习惯，并新增了夜光功能，非常的人性化。和豪华版线控耳机一样，该款型号为CY-RCEP-BK的耳机同样采取了分离式设计，如果你对原配的耳机效果不满意，你可以另外购买自己喜爱的耳机进行搭配使用。

外形设计：5	便携度：5	流行度：4







二、NDS（IDS）和他们的伙伴们

NDS主机知多少

这话题一转，又来到了任天堂的NDS上来，面对即将发售的NDSL，势必NDS又将面临一轮新的降价热和抢购风。其实自从年前的NDS抢购风后国内的奸商们都将手中囤积的NDS再倒回日本高价贩卖，所以国内目前NDS基本没新货，但是我们却有自己的行货IDS可以选择，虽然IDS的坏点问题一直困扰着广大玩家。众玩家在挑选机器的时候千万得注意了，有些奸商则趁机大做坏点文章，打着保证没坏点的牌子将IDS的价格再次提高。

另外一方面，任天堂正在悄悄地改动NDS的固件FIREWARE的版本，现在出厂的NDS虽然外观上和老版并无任何差别，但是固件版本已经升级过，使用FLASHMEV6刷机的时候会出现无法识别内核版本的提示，PASSME2能否支持目前还是个未知的定数。（这些新版的主机编号为NRH45XXXXXX，请各位玩家注意）

老版NDS购买无货，新版刷机有风险，那么还是选择国产的IDS吧。另外如果大家还能等一等的话，神游的IDSL也会在上半年内推向市场，那时相信无论购买IDS还是IDSL都会有更多一种选择的余地。别忘记购买主机的时候喊奸商帮忙刷机，一次收费也就30元左右。还是那句老话，先买先享受，无论买哪个机器，玩家的目的就是为了玩游戏，享受生活。



外形设计：5	便携度：2	流行度：5



烧录卡推荐

国内目前很大一部分买NDS或IDS的玩家在购买主机的同时都会入手一盘烧录卡，玩烧录，这是一种一次投资，长久获利的行为。那么玩家



就会在各种烧录卡厂家的产品之间进行对比，然后选出合适自己的再购买。买任何一件商品都会先考虑它的价格，其次性能。目前市场上最常见的几款烧录卡就将成为玩家追捧的对象：GBALINK，EDIY小组的作品，在GBA烧录卡的基础上强化烧录软件使其支持NDS游戏，此产品的稳定性从GBA烧录卡流行的时代开始一向是最好的，小组的成员进行软件版本的更新也很勤快,每次都能给玩家带来新的惊喜，目前最新版本的已经支持NDS和GBA游戏的联动了。可惜容量和烧录速度上存在缺陷。目前最大容量512Mb,整套价格666元。SC-SD是目前卖的最红火的烧录卡，烧录游戏速度快，价格便宜，容量大是此套烧录的优势所在，目前单一一套烧录的价格约250-270元左右，配合大容量SD记忆卡，存储空间可以达到16Gb，很可怕。

外形设计：5	便携度：4	流行度：5



无线路由/网卡——掌机网游必须装备

今后家用机游戏和掌机游戏都面临着网络化，但是掌机并不能带着一根网线四处游荡，所以就必须架设无线路由器，看过《PG》前几期的读者们一定对介绍这方面的文章记忆犹新。那



么笔者就不多在此浪费口水了。购买TP-LINK 624+A无疑是双赢的选择，既能支持NDS的WIFI网络又能支持PSP和其他笔记本电脑之类的WIFI网络，价格又不贵，大约在200多元左右，实在是个好东东，麻烦的地方是第一次接触无线网络的人往往不会架设。而购买任天堂官方的WIFI USB发射器则是省时省力的选择，安装到USB接口并设好驱动就可以使用了，不过价格自然很高咯。

外形设计：3	便携度：2	流行度：4

NDS专用便携包

这款DS专用便携包是由日本MORI TOYS公司推出的，产品的外部面料为尼龙，而为了更好的保护玩家的主机，包内面料更是使用了细绒。这款便携包的重量很轻，提手上还加设了穿袋子用的孔，非常便于携带。另外，该产品还附送了用来清洁屏幕的布套和可以放置一块NDS卡带的副兜，可以说是为玩家考虑的比较周全了。这款产品除了普通颜色之外，还有口袋妖怪的版本。目前该产品的普通版售价为60元，而口袋妖怪版的售价则为70元，玩家可以根据自己的喜好来选择。

外形设计：4	便携度：4	流行度：4



NDS笔记本式皮包

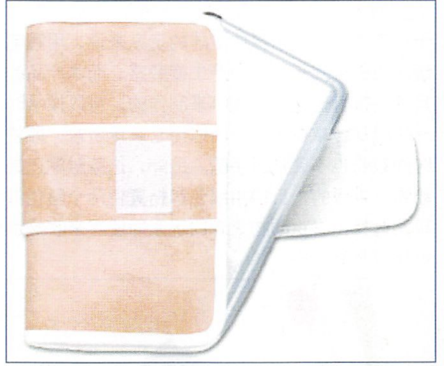


该产品是由日本LOAS公司推出的一款NDS专用皮包，产品采用了高材质的皮革面料，这使得该产品的外观看起来高贵大方。虽然产品外部没有任何的装饰品，但是简单朴素的风格却更容易让人接受，非常适合不同年龄层的消费者买。

外形设计：5	便携度：4	流行度：5

NDS用软包

本产品的外形称小型书本状，DS放在里面一点也不会被挤压到。另外，本产品的材质主要是合成皮革，摸起来非常柔和，手感很好，适合女生玩家使用。买来送给自己的女生玩家朋友，应该会很有面子吧！





外形设计：4	便携度：4	流行度：5

迷你NDS卡带收藏夹

这是一个由日本TENYO公司推出的放置NDS卡带用的收藏夹，其外形与NDS一样，不过尺寸却小了很多，可以说是超级迷你版的。这个收藏夹可以存放两款NDS卡带，玩家可以像将卡带插入NDS那样将卡带从收藏夹的顶部插进去。而卡带插进去后同样会被锁住，不必担心它会掉出来，这也是一个非常体贴的设计。目前，该产品已经

分为银白、蓝和粉三种颜色，玩家可以根据自己的喜好来选择。



外形设计：5	便携度：4	流行度：4

动物之森版DS触笔

由三英公司制作的这款触笔的特殊之处就在于它的大小。由于DS自带的触笔比较细小，对于一些手大的可以抓住篮球的玩家来说，用触笔玩游戏的时间长了就会产生疲劳感。而本产品的尺寸是按着普通笔的大小来制作的，可以像平时写字时那样拿在手里，所以用它来玩游戏，即使时间较长也不会觉得手酸。另外，这款触笔还是动物之森版的，目前由绿色和桔黄色两个颜色供玩家选择，喜欢动物之森的玩家即使买来收藏也是比较划算的呢！



外形设计：5	便携度：4	流行度：4

动物之森版DS用手提包



这款动物之森版的NDS用手提包也是由三英公司发售的，它的特点是包内分为多个部分，玩家可以把自己的NDS主机、充电器和卡带分别放进去，有效地减少混放造成的表面摩擦和挤压等问题。这个包的提手比较宽松，玩家除了手提之外还可以跨在肩上，而包上附带的动物之森人物纹章也是一件可以向朋友炫耀的小饰品。这个提包目前也有三个不同的款式，玩家可以依据自己喜欢的颜色和包上的人物纹章来选择。

外形设计：4	便携度：3	流行度：4

NDS用AR贴膜

作为一款为保护NDS液晶屏幕而生的贴膜，本产品与目前市面上形形色色的同类产品的最大区别就在于材质。为了更好的保护屏幕，本产品的上下两片贴膜分别采用了不同的材质。上屏幕贴膜使用了AR技术，在最大程度上降低了上屏幕的反光度，使玩家可以看到更好的游戏画面；下屏幕采用了强度高亮度好的新式贴膜，大大提高了贴膜的耐磨度，玩家在玩那些需要大量使用触笔的游戏时再也不用心疼自己爱机的触摸屏了。



外形设计：3	便携度：3	流行度：4

马里奥赛车版DS贴纸

DS贴纸这种东西大家应该不会感到陌生的，它除了可以保护DS外壳防止刮擦之外，还可以很好地装饰我们的主机，展示我们的个性。这款由AM3公司推出的马里奥赛车版贴纸专门针对系列的FANS，而它的好处就在于它是利用了静电来粘贴，贴腻了更换时非常简单。对于一个喜欢马里奥赛车又拥有DS的玩家来说，它实在是一个不错的选择。



外形设计：4	便携度：5	流行度：3

口袋妖怪版DS箱包

该产品是转为DS而制作的小箱子，整体构造非常独特。箱子一共分为两层，分为多个格子，除了可以容纳NDS主机本身以外，还可以容纳DS充电器、触笔、6张NDS卡带和2张GBA卡带。由于它可以容纳这么多设备，所以在旅行时携带是非常合适的。另外，箱子的外部图案采用了2005年电影版口袋妖怪的人物，非常适合《口袋》FANS收藏。



外形设计：5	便携度：5	流行度：4

一体化DS盒

这个盒子可以有效地保护NDS主机的表面，目前共有黑白两色。此盒子的特别之处在于其不同于其他同类产品卡带槽内置的设计，将卡带盒放在盒子的外面。另外，由于卡带盒的表面采用了透明材料，玩家可以清楚地看到自己随身带了什么卡带。卡带盒的表面可以更换，如果玩家不想让人知道自己在玩什么游戏，就可以换成不透明的。





外形设计：4	便携度：4	流行度：3

DS用洁屏刷

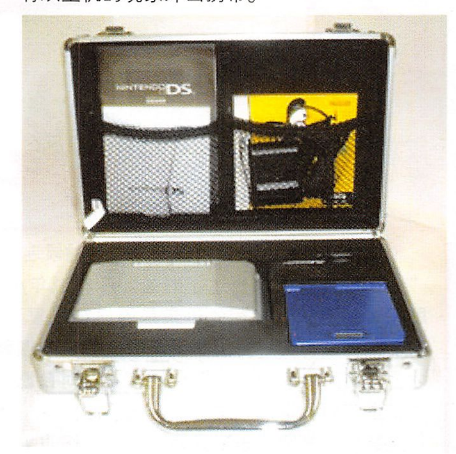
这是一个由LOAS公司推出的洁屏刷，目前共有黑白两色。此产品做工较细，清洁屏幕时不会造成对屏幕的刮擦。洁屏刷的挂绳可以自如伸缩，所以即使玩家把它挂在主机上也可以轻松擦拭。



外形设计：4	便携度：4	流行度：5

NDS保护箱

如果出门时同时都带着NDS和GBASP的话可能有些不太方便，现在大家看到的这个箱子就很好地解决了这个问题。这个箱子仿照商务用手提箱而制成，外壳坚硬，能很好地保护箱子里的设备。箱子一侧有三个分隔，分别可以放置NDS、GBASP和充电器，另一测的两个口袋则可以放置游戏卡带或说明书，感觉非常专业。这个箱子的尺寸是20厘米X27厘米X6厘米，适合拥有双主机的玩家外出携带。



外形设计：5	便携度：4	流行度：5



估计读者大人在拿到本期杂志的时候连正月十五都过了，我们的画师MM忙活了半天的“众小编拜年图”也过了时效。今年过年小枫是在南方度过的，正是所谓身处异地，心思家乡。不知道术后的母亲是否已经恢复了从前的精神，也不知道在家乡的诸位“狐朋狗友”有没有去好好的享受与家人团聚的温馨。现在小枫才明白，只有真正的走出家门，才会真切的意识到“家”和“家人”对自己的重要！迎来了新一年的小枫又长大的一岁，这将是不同寻常的一年，因为我要跟大家一起为《掌机迷》的未来而打拼！但不管怎样这年还是要拜的吧。走形式也好，赶场子也罢，总之一年就这么一次，所以还是要说句，“大家新年快乐！”姑且是算图个喜庆吧！

杂志晚了！小枫快交出“喜儿”！

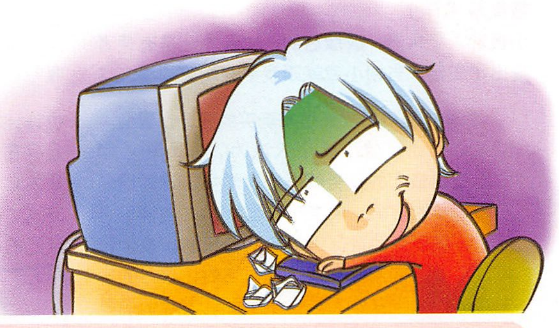
上期因为各种原因吧，许多读者都极度怨念地抱怨为什么杂志会晚了那么多天。其实啊，这倒还真不是小编们不努力，要知道一本杂志的制作可不仅仅是杂志社本身的诸位同学努力就可以的，更多的还是需要其它部门机构的协助才能做好的。虽然小编老编们熬夜加班早早的将杂志赶了出来，但印厂那边就是没信儿，直到过年人家印厂都放假了这样刊还是没出来。虽然大家都很着急，可是谁都没有办法。当然了，这对读者来说也都是客观原因，不管怎样的理由，杂志晚了受损失最大的就是读者。在这里小枫代表众小编向那些跑了无数次书摊报亭仍未果的读者朋友表示深深的歉意。这样的事情在今后我们一定尽全力去杜绝。请再相信小枫一次吧！阿门！

这段时间编辑部的电话都要被询问出刊时间的读者打爆了。离电话最近的小枫几乎每天都跟杨白劳似的被众“黄读者”逼债。债是还不了了，“喜儿”对于现在的小枫来说似乎也不太实际，那么就献丑奉上本期的PG BAR吧。如不嫌弃，那么请继续往后看吧！

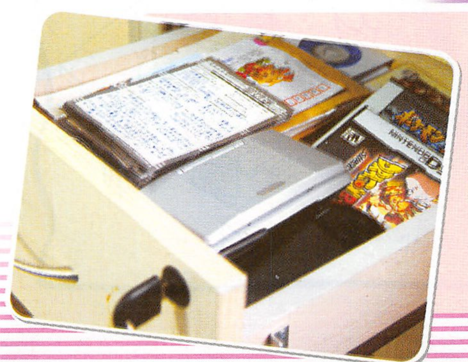
我容易吗我?!

最近小枫在编辑部里基本见谁第一句话就是“我容易吗我？！”如果说上期的内容就已经让小枫筋疲力尽的话，那么这一期的小枫终于开始拼命了。如果大家不信就翻翻杂志看看吧，足足两篇攻略36页的内容。尤其是在补完FF4剧情小说的过程中，更是连续四、五天每天都要工作14个小时以上，一日三餐都要在电脑前进行。为了保证充裕的睡眠每天晚上到家第一件事就是洗澡，第二件事则是睡觉，别的事情一律略过。就连平时每天的必修课程一个小时的VF4也在这几天被暂停了。以小枫8千字/天的速率，终于在截稿日前将四万字的FF4的剧情小说（后）全部完成，接着小枫还要在这里熬夜制作PG BAR的文字部分。夜深人静的时候，独自一人在办公室中享受着自己敲打键盘的声音。透过窗子，仰望着星空，那里总是可以带给人无限的遐想。不知道看到这里的您是否经历过相同的情形，体验过类似的感受呢？

一些朋友问小枫说，你至于吗？那么拼命？差不多就可以了啊。其实小枫也不傻啊。谁不想多休息一些，多抽时间陪陪朋友，逛逛街或者去哪玩玩。但是小枫真的很热爱自己的工作，我只有一个单纯的想法，那就是把自己的工作尽力做到最好。我希望我做出来的东西读者都能够接受和喜欢。更何况这期又是《PG》降价改版的第一期，需要一个良好的开始，我已经尽了自己最大的努力，因此我也很开心。也许小枫的想法真的是过分实在了一些，但我始终相信，终究会有人看得到的……



→像这样的情形，在这段时间里已经出现过多次“小枫真人版”了……（枫：补充下，偶尔还会有“翔武真人版”哦。武：别老把你Y那傻造型往我头上扣！枫：哟！哟！你还说我呢？看看栏头你那个造型吧！哇哈哈！其实是我故意叫画师MM把你画得那么“妩媚”的！武：暗凌你低头，我把电脑机箱扔过去……）



应一些读者要求展出下小枫的办公室抽屉，（其实他们是想看我的桌面，但实在是太乱了，所以还是转移到抽屉吧。）说到抽屉不得不提下《TOYS》的“YU”MM，她总说我这抽屉是百宝箱，有事没事就到我这来搜刮一番。此邪恶女另一大“恶习”就是经常性的在上班时间在QQ上对小枫进行“骚扰”攻击，小枫当然也不示弱，还会经常性的进行“反骚扰”，其实就是比谁发的QQ表情更加恶搞。更加可怕的是，有时本来是在QQ中进行“骚扰”战斗，但不定什么时候她就会奸笑着突然站在我身后……感情这编辑部之间离得近也不是啥好事啊……

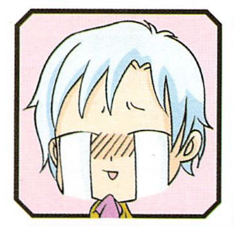
请您还我一片自由的天空

——掌机玩家生活中的“围剿”与“反围剿”

从《掌机迷》的回函卡上看，我们的读者以学生居多是不争的事实，显然这也是有客观原因的。要小枫理解那就是“国情”所致。你问什么“国情”？教育呗！小枫知道自己的半斤八两，没那本事妄言中国的教育体制健全与否。但至少我也经历过那无数次的大小考试，以及所谓的人生中的两个“转折点”。小枫高中时代曾经把自己偷偷打游戏的经历向同学戏称为同家长老师之间的“围剿”与“反围剿”战争。我在这里没有想要跟大家讲什么大道理，更没有那资历去批评指责谁。我只是想跟大家静下心来聊聊一些事情，大家看看在其中自己到底扮演着怎样的角色，是不是真的能够心平气和的对待“学”与“玩”之间的抉择。

这里有几名倒霉读者的来信，大家看看自己是否也有过类似的经历。

■ 我是一个实实在在的掌机迷，因为太热爱《PG》了，光书就被没收了十几本，毕业时跟老师要书，可老师却把书当作废品给卖了。（青岛 高源）



小枫乱入：这也太过分了吧，把我们辛苦编写的杂志给卖了！哼！收废品的人不会再倒卖到杂志二手市场上吧……

■《PG》是我最喜欢阅读的杂志中仅存的便于携带的了，看来以后将不方便了。可以说你们的读者群是以学生为主，杂志做大的后果必然更不利于学生躲避家长老师的搜查和围堵，这必将导致失去一部分读者！（安徽巢湖 黄洋）

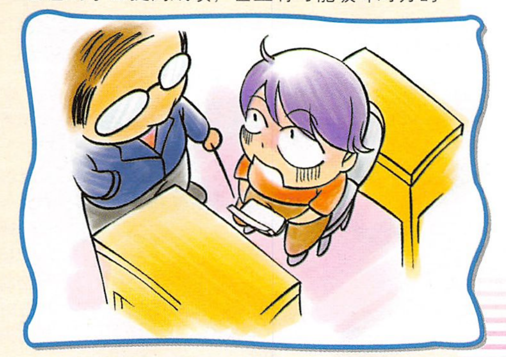
小枫乱入：果然，改版后的杂志开本还是有读者提出了质疑，当初小武就跟我半开玩笑的说，这开本变大对于学生上课看书肯定有影响，看来还真……不过这书被没收还不算惨，就当是给不懂游戏的老师们补补课了。但你看后面这两位就有点得不偿失了……

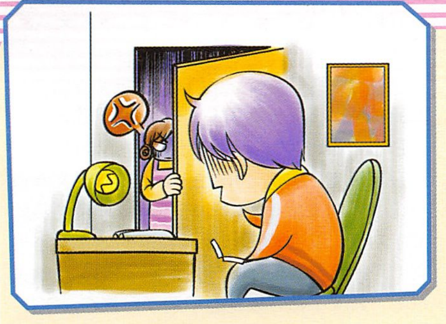
■ 刚买到的DS，手还没捂热就被政教处主任拿去玩了，心中那个郁闷啊！谁叫我是学生，而且他还比我大呢？（江苏苏州 华文龙）

■ 虽然GBA已经“借”给老师两个多月了，但是我很庆幸，也很后悔。庆幸的是老师是从别人手中把GBA夺走的，他并不晓得那是我的东西，因此我不必担心他会向家长告密。同时我后悔当初玩的是《机战J》日文版，老师肯定不会玩，也就会将GBA“封印”起来。我担心GBA里的电池万一冒油，那我到时候连哭都来不及了。而且我也不想麻烦朋友。谁能Help me呀？（吉林敦化 刘颜龙）

小枫乱入：看没看着，这连主机都没了，你说这老师还真就是有学问啊。明明是想拿走自己玩就直说嘛，还非要弄出个冠冕堂皇的词，叫“没收”！我相信没有一个学生不讨厌这个词！

上面小枫的回复还是有玩笑的成分在里面。但凭心而论，就小枫个人认为，作为一名学生，眼前最大的任务就是努力学习，这的确是无可厚非的事情。但另一方面，学生同样也是孩子，孩子有他自己追求快乐的权利。教师作为教育者，首先就应该以身作则的让自己的学生知道什么叫做尊重。在课堂上玩游戏的确是对老师的一种不尊重。可是换个角度想一想，有些老师却也同样并不知道如何去尊重学生自己的爱好，就好像被政教处主任拿走DS的华读者所说的那样，因为自己是学生，因为老师比自己大，所以就要把辛苦攒钱买下来的掌机送给对方。这实在是太不合理了，更无法拿道理去解释。如果说一名学生在课余时间把掌机拿出来玩一会儿，并且还要跟老师切磋或是交流经验的话，难道说这也是不允许的吗？道理上也许还能说得过去，但在实际生活中却几乎不会存在，至少在中国是这样。相信每个教师都是为自己学生好，但是您应该改变一下自己的方式，毕竟有时您的一个行为，不仅无法帮助自己的学生提高成绩，甚至有可能破坏对方的





一个长久以来的梦想；而作为一个学生，应该有更多的自我把持的能力，要让那些不理解游戏的人能够看到它的正面效应，这样才能根本上解决学习生活中这些不合理的现象。

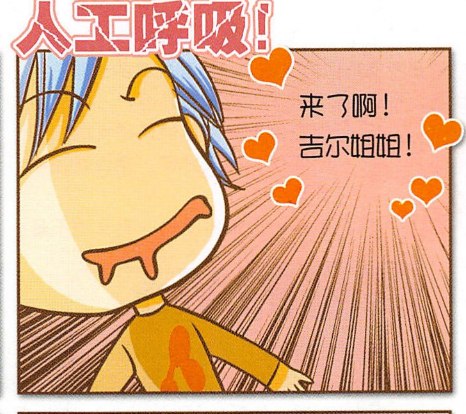
小枫曾经收到过一封谈自己掌机游戏历史的读者来信，在文章的开头他告诉小枫说自己的第一台掌机是当小学老师的妈妈没收自己学生的砖头GB机。我这里没有任何讽刺这名读者的意思，只不过在读到这里的时候小枫的心里真的很不是滋味。每个家长都是希望自己的孩子可以永远开心，幸福的。而每个孩子也都拥有自己的梦想，一台小小的掌机对于一个成年人来说也许不过就是一个玩具，但如果用同等的价值尺度去要求孩子是不是还是太残忍了一些呢？得到了梦想的孩子固然是幸福的，但是失去的呢……您又是否真的认真考虑过……

■终于买到了《马车DS》，买回家后马上就玩起来了，画面真细致啊！玩起来也比GBA上的《马车》更升了一级！真希望我爸早点回来，把笔记本电脑带回家，这样就可以在Wi-Fi上和其他人一起玩了。（北京市 王子楠）

小专题的最后选登的是北京的王读者的来信，他的确是个幸福的玩家，不仅有许多人渴望已久的DS主机，还可以得到家人的理解和支持，这应该才是最值得珍贵的吧。其实说来说去还就是个理解的问题。那些还在为“地下战争”的艰苦而苦恼的读者朋友们，为什么不试着走出来呢，你们的老师和父母真的希望这样无形的战斗存在彼此之间吗？学习的压力小枫理解你们，你们的长辈也肯定会理解；但有时他们也许会就忽略你渴望游戏的感觉。试着说出来，相信他们每个人都是爱着你的，给自己一个机会，也同样是给他们！

人工呼吸！人工呼吸！









云南大理 奎翔 我卖了SP，卖了卡带，该卖的卖了，不该卖的也卖了。终于攒了1500大洋准备买iDS，居然丢了，上帝啊！给我一枪吧！

枫：……奎读者还真是不小心啊，1500块钱对于一般的学生来说还真是个不小的数目呢。小枫在小的时候也有类似的经历，当初还在玩MD的我在街机厅中偶然见到一个朋友在用砖头的GB玩《热斗KOF》，羡慕得不得了的小枫一直从街机厅跟到人家家里，即便如此也是看的居多，连蹭玩的机会都没有。回家再瞧自己那台MD和几盘玩烂的卡带怎么看怎么别扭，于是就有购买GB机的冲动。那时候厚GB要400多大钱，而MD新的才卖200多块钱。我连卡带一起才卖了150块钱。当时那个舍不得啊，但是为了心爱的GB机，忍了！虽然在那之后又过了很长一段时间小枫才买到了心仪的GB机。但那份期盼与等待的心情现在仍然还能回味起来。也正因为如此奎读者现在失落的心情小枫也是非常了解的。既然钱都已经丢了，就尽量放宽心不要再郁闷了。身体和学习才是更重要的！

希望小枫的安慰能有那么一点点的效果吧，以后奎读者除了要加倍小心外，还要多寄回函卡哦，说不定大奖就会从天而降呢。咳！咳！现在我就把你的回函卡放回到抽奖的大箱子中吧，希望在今期抽奖时你能有好运。

广东韶关 刘志颖 新主编岚枫是男的还是女的？那个叫什么的人好怪，穿西装还吃棒棒糖！

枫：再次重申，小枫是男的……而且也不是主编……汗一个，刘读者还真是抬举小枫呢！

关于著子同学，已经有不少玩家询问关于他的事情了，为什么不是《PG》编辑的他也会在杂志中出现呢？其实啊，著子同学可是咱兄弟杂志《电软》的才子之一啊，日、英文双通不说，新闻专业毕业的他还拥有着非常扎实的文字功底，文字翻译和新闻整理的效率相当得高。可能读者要问了，他好像跟《PG》没啥关系吧，其实不然，以前著子同学可是在《PG》中临时客串过一阵小编的哦，只不过大家不知道罢了。哼哼！小枫又给大家透露了编辑部的秘密了，还不快感谢我。

再说著子同学的小编造型，小枫还特意询问过他本人。结果就连他自己都说不清楚，最后归纳为两个字就是“好玩”……哎！小枫是不懂了，著子大哥看来还真是个神秘人物啊，唯一印象深刻的就是中午经常帮忙碌的小枫垫盒饭钱……

重庆市 谭淦 既然超级女生们有“粉丝”，根据英语习惯，掌机迷们经常买《掌机迷》，《掌机迷》又简称《PG》，则掌机迷就是“PGer”，音译过来就是“皮劲儿”！哈哈。

枫：汗一个先，原来英语音译还能这么用。

《PG》的读者群如果能有一个属于自己的特殊名号小枫当然也是求知不如了，你的这个创意还算新颖，不妨先尝试着使用段时间看看效果吧。不过在之前还是拿谭淦同学试验下新称谓的效果吧，你好“谭皮劲儿”（弹皮劲儿？）同学……—%￥#@^%*+

倒霉的Me

——河南平顶山 永远倒霉的马征

1、首先我痛不欲生，买来的PG竟然无盘，哎！我让BOSS换，可他却说可能送货的时候不小心掉了。这时我听到了有关掌机的新闻，伸头进去一看，晕！他正在看……

2、考试的时候，我提前30分钟写完，不让提前交卷。因为实在无聊，就把脑袋伸进课桌里玩，结果拔不出来了。后来经老师协助终于拔出来了，交卷了……

3、回函卡很少能够成功寄出，不是地址错，就是忘贴邮票。据我估计，我一共买了21期，成功寄出的只有3期……

4、我放学回家准备玩砖头GB，它是爸爸的镇宅之宝啊！当进到家发现我DD正在拆机。当我跑过去时，DD早已“漂移”入弯了。我双手捧着爱机，突然爸爸进来了，看见眼前此状况，能量槽满了，我挨了必杀，没血了……

5、在课堂上，一个女孩给我递了一张纸，让我Happy的不得了，上面写着三个字“卧思竹”，她让我念三遍给她听，并且还说什么非常饶口。结果我念完了三遍才知道上当了，她说了句“姜太公钓鱼”就跑了……

枫：请将下面三个字也读三遍“膩寺炟”……哇哈哈哈……我闪！

读者来信**精选**

掌机路漫漫

无路可退的感觉是什么？绝望还是希望，亦或者两者都有吧？无路可退的感觉可真是很糟。

夜已深，私蓄开始如窗外的狂风一般肆无忌惮的涌出。点起一支烟，烟头在黑暗中忽暗忽明，一段段莫名其妙的画面出现在眼前。

高一，懵懵懂懂的踏入高中校园，心中怀着无限热血与希望开始那未知的生活。我有一台GBA，顺理成章以迅雷不及掩耳盗铃之势成了男生中的热门人物。我也不负众望的整天拽得跟二五八万似的。游戏滋润着生活，我感到很快乐。虽然学习是那么枯燥与乏味。但游戏，生活倒也清清爽爽乐的自在。

可我的高中生活注定不会如此平静。

突如其来的变故，让我明白生命的精神在于无穷的变数。而生命的无奈也是如此，我开始反思。我所坚信的坚不可摧的友情在利益面前变得如此的脆弱不堪。我开始，那海誓山盟的爱情是如此易碎。学习成绩成为家里战争的导火索，面对生活我选择逃避。

人在大多数时间都是空虚的，所以人总是要做些什么来掩盖空虚。

游戏正在不快不慢，有条不紊的挤占我的一切时间。我的生活悄悄地发生质的变化。我是有感觉到的，却始终不知道问题出在了哪里。便问死党："你觉得我变了吗？"得到的回答是："泥哄啦？"和一脸嘲讽的表情。我继续如此这般的生活着，没有发现，有些改变是用眼睛看不到的，只有用心去聆听心底微弱的声音。

从沉迷到沉沦只有一字之差，却是悲剧性的转变。

从前，因为爱游戏我沉迷在她沁入心脾的气息中无法自拔。如今，面对生活中种种残酷的现实，我成了逃兵，不断地用游戏掩盖心中的惶恐不安与空虚，游戏变成了我的工具，亦可说成为我沦为了游戏的囚犯。成矿的高二，高二的疯狂，掩盖在一层薄薄的平静之下，平均每天的游戏时间到了8小时以上，请那些不能经常摸到自己掌机的玩家不要认为我很"幸福"。我现在只想吐，反胃的甘居。17岁，一个阳光的岁月，被我搞得昏暗无比，如同蝙蝠一般的生活。得到了快乐，却付出了不可估量的代价，成语词典上说这叫玩物丧志，如果我继续如此下去，恐怕会改变我的一生。

头昏脑胀，仿佛生活在没有O_2的世界中，某晚在回家的路上，凉风羽夜间清爽的空气灌入大脑，一种久违的清爽感觉。就像，就像第一次玩游戏，第一次恋爱一样。记忆在空荡的公路上空盘旋，只有我一个人孤独前行，想忆起高二一年我都干了些什么，却得到了空荡荡的答案，脑海中一大片一大片的空白。无端的感到恐惧，孤独的恐惧。游戏早已使我负重不堪，好累，我想我该换种生活。

休学，留级。

休学的日子里，我选择了打工，清苦的日子一天天过去，渐渐远离了游戏去感受到另一种快乐。偶尔Play一下，生活可以如此美好！在这里感谢那位一直陪我聊天，给我唱Beyond的工友！

在生活中处处充满美妙的阳光，我以为那段不堪回首的日子已离我越来越远的时候，它却又猝不及防地回到我的生活，无声无息来不及防备。或者说根本就不想防备。

压力，这是我现在唯一想说的词，已经不想对现在的生活多说些什么，连续N次的倒数第一，成绩稳定得让我想死。无意识之中，送走了GBA，NDS又接过大旗，在课堂上与我一起"神游"。我给了自己一个堂而皇之的理由——缓解学习压力，站在现实中旋涡中，我再次选择了逃避，龌龊的，懦弱的。逃！逃！逃！无比的恼火，愤恨，恨我自己如此无能。为了游戏，失去了太多太多，好不容易重见天日，现在怎么又变成这个样子！恐慌中夹杂着一丝浅浅的欣慰涌上心头。不应该这个样子。我不要这样，我可以做好，可以做好，现实很残酷又怎样？倒数第一又怎样？从现在开始，那些曾经失去的东西也许无法挽回。但现在至少我还活着，我不会再与美好的生活失之交臂，我会紧紧抓住，紧紧的。

我爱游戏，所以我爱生活；我爱生活，所以我更爱游戏，既然无路可退，那就怀揣希望向前跑吧！带上轻松游戏的心情，不要跑歪了！

河南信阳 王威

枫：王读者的字蛮漂亮的，文章写得更漂亮。你在文章中的成语用得还真叫一个多啊，难怪在来信中不止一次提到了成语字典，估计平时真的没少看。不过小枫还是不相信这是你的亲身经历，理由是一个成绩倒数第一的学生是不会有这样好的文笔的！哈哈哈！我想肯定会有读者在文章中找到自己的影子。最后小枫送大家一句话，游戏永远只是生活中的一种调剂，勿要本末倒置，快乐游戏的同时还要学会享受生活。



Q 我最近在玩《青之救助队》时遇到点问题：通过裂空神龙后（也就是主角"升天后"）我换了主角。从朋友区出来，回到救助中心后。发现搭档没有跟着我。但在菜单里也能找到搭档的名字，迷宫里搭档也跟着主角。可在救助中心 就是没有搭档跟着。请问这是正常现象还是卡的问题（正版因该不会有问题吧）？(孙鲁南)

通关后由于可以随时更换副主角，所以在中心是看不到队伍中的副主角的，但在迷宫和菜单中都可以看到。这是正常现象，不必担心。　皮卡秋

Q 问一个问题：《马里奥赛车》（GBA）有没有冲刺技巧？（某读者）

在开始倒计时前看到时间数到的2字消失时开始按加油门，到1字结束后就可以使用加速启动了。

Q 你们好！我有个小问题，请指教一下：《晓月》里，怎么才能让尤里乌斯进入混沌？(某读者)

尤里乌斯无法进入混沌，这是游戏剧情固定的，没法进去。

Q 请问《口袋妖怪 蓝宝石》里，125号水道上，洞穴里的蓝色物件怎么得到？还有为什么我的豪力85级了还不进化，而33级的就有怪力了？树皮怪怎么才能抓到？天空之塔最顶上的那条龙，打倒之后还能抓到吗?(某读者)

怪力通讯进化为豪力，不过从问题上看你玩的是386版吧；天空龙打败了就没有了，所以最好先存档再打。　皮卡秋

Q 有个问题：《晓月圆舞曲》中的BOSS之一的：死亡军团的战魂，怎么收集？有什么要注意的地方吗？我通关N遍都收集不到。(张晓磊)

打死亡军团看先存一下档，因为这个BOSS的魂有一定几率才能获得，打完这个BOSS如果还没有收集到魂的话那就只有等二周目了。通关N遍不可能每次都收集不到的。

Q 在《宠物小精英黄》中萨佛市的道馆怎么进？门口的火箭队怎么让他走开？还有怎么见到在斯安号办公大楼中的火箭队的老大呀？钥匙要怎么弄？在斯拉岛上的废弃大楼中的梅二号到底是什么呀？(李宇)

要完成捕捉暴鲤龙和地下室的剧情后才能展开。梅二号只是剧情需要，和钥匙无关。

Q 为什么我在模拟器上玩《THE TOWER SP》时，一运行游戏就白屏，用加速键加速可以加到了2000%多，就是玩不来，（ROM是在GBGBA上下的，VBA模拟器）。(张翔)

需要使用GBATOOL给ROM打上存档SRAM补丁，这是ROM本身造成的问题，如果烧录就不会有这样的现象。

Q 在玩《铸剑3》时遇到了问题，在レクィの水遗迹中为何在初遇冰面的那一处无法过去，请你们一定要给我解答呀，我已经憋在这儿两天啦，最好可以再附赠一个图解，可以吗？(许廉)

冰上可以斜着方向进行滑动，你可能没注意到这一点，多斜着滑几次就过去了。

Q 任天狗里狗狗会退役？有办法避开吗？卡带放着不动小狗会怎么样？我的意思是一直不玩或没空玩，小狗睡觉没有狗窝吗？饲主点数怎么增加？(周攀)

小狗不会退役的，不过倒可以丢弃小狗。卡带放着不动，小狗身上会脏招来苍蝇，很饿很渴。狗狗睡觉是在小房子里的。比赛、散步、喂养狗狗都会增加点数。

Q 《死神DS驰骋苍天的命运》中，有没有故事情节模式（类似于冲关），还是只是单一的对战游戏？(俞明阳)

《死神DS》中的模式很多，完成故事模式是出现隐藏要素的基本条件，这一作里的故事模式在打通一护的故事后会出现其他人的剧本。本作不是单一的对战游戏，最多支持1-4人混战，而且还有官方连续技的模式，比较丰富。

Q 《马里奥赛车》容量是多少？SL法是什么？在多少人联机时，使用金手指后，能否再正常联机了。能不能给我介绍几款GBA一卡多人的游戏，ACT，RPG，RAC各一个可行了。(熊雄)

《马车》的GBA版容量是32Mb的，而DS版的是256Mb的，SL法就是SAVE/LOAD大法。使用金手指是无法多人联机的。ACT游戏推荐《超级马里奥兄弟》，RPG的好像没有，RAC的推荐《马里奥赛车A》。

少出点差错，攻略更多一点研究，就是我的希望。（邓伟德）
男，17岁，广州市越秀区东风西路164号403室，510180，QQ：330836839

请问如果两台NDS上同时插两张绿宝石，可否联机？如果DS和GBA上同时插绿宝石，GBA上用无线连接器，可否联机？（江海然）

NDS无论插什么游戏都能联机，但是NDS上不能联《口袋妖怪》，NDS和GBA不能联机任何游戏，GBA也没有无线连接器。

《绿宝石》的问题

1、三个古代怪兽中，我已抓住天空龙，但找不到另外两个，海星牙和古拉顿，请问在哪可以抓到？

2、七彩凤凰和洛基亚在什么地方可以抓到？

3、三神柱是什么？可以抓吗？可以的话要怎么抓？在日川市右边的“坏天气岩石”（也就是一到那片地方就下雨）由六个小石围着一个大石，和沙漠中一处地方一样，请问有什么用？具体该怎么做？

4、在134水道的海流处有一块小小的深海沉下去后有一块上面有好多点的白色板，有什么用该怎么做？在那片小深海右边有一处被一圈石头围起来的较大的深海，该怎进去，进去后有什么？

5、怎样才能去第二张地图，条件是什么？D卡可以去第二张地图吗？

6、现在GBA上还有几款《口袋》游戏，可介绍一下吗？

（吴元龙）

1、需要在通关后到气象台发生剧情后才能到相应地点捕捉。

2、需要到特殊的岛屿，正常游戏情况下无法到达。只能通过任天堂的活动或者金手指。

3、就是3个机器人，具体方法请见以前的《口袋白问》。

4、那是解开三机器人谜题的。用潜水技能进入。

5、只有金银水晶版才有第二张地图，其余都是传说。

6、既然是烧录就没有正版可言。

7、最新的就是《不可思议迷宫》了，2006年也不会出gba版本上的口袋。

本人最近玩《我的太阳》，开始叫我拖着伯爵棺材去净化，可总是会跑出来，直到能量枪的能量用完，怎么办？（林其盛）

把伯爵关进棺材后立刻将棺材拖去迷宫开始的地方净化，中途可以到迷宫地上有画魔法阵的地方将伯爵暂时压制一会。

《光明之魂2》光明神殿是干什么用的？他让我收集四个东西，是什么？暗法师应加什么魔法？我加了第一个（不是杖击）还应加哪个？

（王轩）

光明神殿是合成物品的地方，一共需要4个物品，因为合成公式是固定的，所以这4个物品是特定的，例如字母S、E、G、A。暗法师加完暗魔法后可以考虑毒爆术，由于毒爆术是无视地形限制，而且是范围攻击，还能让敌人进入中毒状态，实用性很高，不过也要注意加一下冥想的等级（最后一个技能）。

《恶魔城晓月》混沌戒指如何拿？

魂收集的完成度达到100%后来到混沌就能拿混沌戒指了。

问一下：

1、现在GBA LINK官方还在搞666元套装的活动吗？

2、512M的ZIP2价格应该是多少才准确？

3、神游的马里奥20周年纪念版SP的价格是多少？现在国内有背光版的SP吗？

（曾少宗　四川隆昌）

1、时间到期了，已经取消了。

2、请去官方网站查询。

3、根据本天意的资料神游并未出过马里奥纪念版SP。国内目前神游的行货SP就是背光版的，价格和老版一样。

PG编辑部的小编们好，有几个问题想请教一下：

1、我想买一套电影卡，一套电影卡（M3）都包括什么，大概要多少钱？

2、CF版和SD版的哪个比较好？（我的机子是SP）CF/SD卡是里面带的，还是得另外买，如果是另外买的话512M的卡大概需要多少钱？

3、烧录卡和CF/SD卡的单位是不是不一样啊，就是说4G的烧录卡是不是才相当于512M的SD/CF卡？GBALINK512M烧录卡是不是只能装2个256M的游戏，而CF/SD卡64M就可以装2个512M游戏，是这样吗？

4、还有一个是我想了很长时间的问题：NINTENDO或IQUE为什么不把GBM或GBASP的机能提升一下呢？比如说给GBA换上像NDS那样强劲的CPU，把GBA的屏幕换成26万色的屏幕，如果可以的话把GBM的屏幕在单位面积像素数不变的条件下扩大到GBA屏幕那么大，这样子不是很好吗？难道出这样一款机子很困难吗？希望编辑部的小编们能解释一下。（北京 康亦恺）

1、M3 SD版的价格是470元左右，M3 CF版的价格则略微便宜一点，大约450元左右。全套的M3包含了M3卡、PASSKEY引导卡、驱动光盘。

希望今年能入手新的掌机，背光sp，GBM，NDS中不知该选哪一个啊？（任永胜）（建议选择NDSL）
男，23岁，山西太原山大工程学院计本0204班，030013

2、严格来说CF和SD在存储文件上并没有实质上的区别，不过CF的接口针角太过于暴露，很容易折断，SD的金手指造型的接口很方便且没有折断针的现象，CF卡目前有烧卡的现象而SD卡则有部分品牌和型号M3不能兼容的现象。512M的SD卡价格在240元至300元之间，CF卡则相对便宜一些。
3、对，烧录卡和游戏ROM的存储单位的Mb，而SD卡或CF卡的存储单位是MB，1MB=8Mb。
4、要知道一台游戏主机从设计到实际开发出来是经过很多方面考虑的，比如成本、市场接受程度、游戏开发平台的难度等等，并不是说想怎么样就怎么样的。

你好！您是云云吧,我想问一下你我最近刚买了一台NDS上面有一个白点这是怎么回事？这是不是坏点啊？如果是的话希望你能帮我一下，不是说只有PSP有坏点吗，怎么NDS也有啊？还有就是我想问一下任天堂是不是又要出什么GBE啊？（某读者）

你好，云云最近活比较忙，本天意代为回答。如果那个白点随着游戏时屏幕变色而无法变色的话那么可能是坏点，NDS和PSP都是采用的LCD屏幕，LCD屏幕都避免不了的会产生坏点。GBE也只是传闻，任天堂官方并没有公布过计划中的GBE主机。

M3-SD,M3-FC哪个用在GBA SP上更好一些，哪个能烧更多的游戏？SD和FC卡有什么区别？（某读者）

都可以用在GBA SP上，效果好不好并不是由存储载体来决定的，而是由烧录软件决定的，同样容量的SD卡和CF卡装载的游戏上限一样大。SD卡和CF卡只是存储的载体和传输的协议不同。

我最近好不容易才找到可以下载的网站，但用M3又遇到了问题 请帮一下忙：关于M3的存档，我知道要在卡的根目录下放‘GAMESAVE’和‘NDSSAVE’文件夹，但这两个文件夹中的‘存档文件’（GAMESAV0.DAT和GAMESAV9.DAT和NDSSAVE0.DAT和NDSSAVE20.DAT）是否可以到官方网站上下载？请帮一下忙，谢谢。（某读者）

存档文件都是玩游戏时自动生成的，并不需要额外下载，就算删除也会在下次游戏时自动生成。

我想买一台IDS，但不知现在哪款烧录卡最好，我不是很懂程序类的，只要操作简单，能玩游戏的就行，还有就是GBA的D版卡能在IDS上玩吗？对机器不会有影响吧？除了神游发行的DS中文游戏，还有DS游戏被翻译成中文能在网上下载的吗？我喜欢玩RPG类的，但是要中文的才好。（李震）

烧录卡有很多品牌，玩家也许弄的无从是处，就NDS用的烧录卡来说主流的就是SC、M3、GBALINK这三个品牌，大家都有各自的缺点，需要玩家自己从中取舍，SC卡便宜，但是玩GBA游戏兼容性不好，M3卡玩着都好就是价格高，GBALINK的价格一般，性能稳定，但是烧录的时间太长而且容量最大512Mb。GBA的D卡可以在IDS上玩，对机器没有影响。目前还有非神游汉化的NDS游戏还有动作冒险类的《LOST IN BLUE》、冒险解谜类的《生化危机》、益智类的《直杆一笔》、角色扮演动作的《恶魔城 藏月的十字架》。

目前市场上哪种电影卡对于NDS来说画质效果较好，价格较适中？（俞明阳）

要论画质和音质最好的当属任天堂和神游官方的播放君，价格也比较合理500多元，但是不支持NDS和GBA游戏的烧录。M3拥有专用的水晶引擎播放电影但是音效和画质都效果不足以和播放君抗衡，价格也是500元左右，但是却支持NDS和GBA游戏的烧录。另外其他的NDS烧录卡都支持MOONSHELL工具转换的视频和音频播放，效果也不错，其中以SC-SD的价格最低廉。

我现在看见D版NDS卡，是个长方形盒子装着，像PSP盒，但比那小，好像不是烧录卡，这是怎么回事？（王轩）

目前市场上看到的NDS D卡都是黄色或白色塑料包装的，大小类似GBA卡带，有些还使用纸制盒子做外包装有的直接裸露在柜台外面，这些都是GBA D卡改造而来的NDS D卡，并不是由烧录卡改造来的。

如果要换GBA的屏幕最好用哪个牌子的，大概多少钱？（张坚）

任天堂没有生产过额外的GBA屏幕供更换使用，但是国内有锐屏可以替换，效果还是不错的，透光度和抗划痕都比原屏幕要好，价格在百元以内。

1、NDSPATCH哪下？2、LINK2.0以上驱动哪下？3、为什么我的火线（打印机接口）插进去后没有反应，我刚买的，我是个烧录大菜鸟，一点不会，从没烧过。4、烧录游戏一定要将ROM先下到电脑上吗？（费永欢）

1、请去BAIDU搜索一下，或者到国内一些比较大型的电玩论坛询问。2、GBALINK的官站可能最近访问不了，请使用这个连接进去：http://www3.emu-zone.org/host/ediy/emu-hw/emuhw01.htm。3、接上后重新启动电脑并搜索新硬件，然后安装驱动就可以了。4、最好将游戏下载到电脑上，这样方便烧录。

想入手一款电影卡，不知道哪款最好？神游公司出了播放君，它与M3-SD相比哪个好些？我以听MP3为主，电影其次，还有SD卡的内存影响些什么东东？一般入手SD卡时内存多大为宜？（蒋赫）

想以听MP3为主那么首选播放君，缺点是不能玩GBA和NDS游戏。SD卡没有内存，只有容量之分，容量有大小之分，但是读写数据的速度只有两种，一种是普通的，一种是高速的，但是对于NDS烧录卡来说，由于都是将SD卡上的数据读入到NDS的缓存中运行的，所以不存在选择不同的SD卡会导致游戏的速度有任何的差别，一般256MB的容量就足够了，如果是狂热游戏爱好者那么推荐512MB或1GB的SD卡。

《龙珠Z悟空烈传》现在国内多少钱？NDS有烧录卡吗？多少钱？从网上下载的PSP游戏只能在记忆棒了存一个吗？为什么有些下载的PSP游戏不能玩？（王子楠）

现在国内的NDS正版卡只要不是太新的一般价格都在300元左右。NDS有很多烧录卡，品牌不同价格也不同。网上下载的PSP游戏一般是ISO的方式存放的，需要使用UE引导游戏，当然记忆棒能够存放多少游戏还得视ISO大小和记忆棒的存放容量而定，有些下载的PSP游戏还只是ISO文件，没有引导程序当然不能玩，有些最新的ISO目前还没办法破解使用。

请问300-400以内能买到可以运行512Mb游戏的NDS烧录卡吗？SC-SD买了以后再买SD卡，还须要买SD读卡器吗？（黎健游）

SC-SD烧录卡价格在270元左右，256MB大小的SD卡相当于2Gb大小的NDS游戏容量，而价格只有120多元，绝对可以在400元以内搞定。SD读卡器需要另外购买，价格在20元左右。

目前国内有原装正版的PSP掌机出售吗？听说国内的PSP都是水货机，那么水货机的质量可靠吗？水货机到底是一个什么概念，请简单解释一下，PSP水货机与正版机器存在哪些差距，目前国内PSP玩家的机器都是水货吗？怎么样才能买到行货机呢？（陈信信）

所谓的行货是索尼公司正式在中国内地发售的电子产品的代称，而索尼至今没有在中国内地发售过PSP，所以目前市场上贩卖的PSP都是从国外或是国内的香港、外国等渠道走私过来的，走私贩通常通过水路运送，所以也称这些产品为水货。水货机都是正版机，行货机也是正版机，但是行货因为征收了关税所以价格比水货要高的多，要想购买行货请到香港购买港版行货或者等索尼公司在内地发售PSP吧。

我想问一下天意哥哥，我打算买个GBA用的256M烧录卡（我们这才100多元）打算用NDSPATCH来烧NDS游戏，是不是所有的烧录卡都能经过NDSPATCH转换后烧录NDS游戏？还有就是用什么软件可以把512MB的NDS游戏压缩为256MB的？（曹禹）

不是所有的烧录卡都需要NDSPATCH转换NDS ROM的，现在的几款主流烧录卡都不需要用NDSPATCH转换了，直接烧录或者使用烧录卡附带的转换软件将NDS ROM转换后就可以了。关于游戏压缩的问题请期待下一期的掌机迷杂志的相关介绍。

小弟有几个问题：听说SC烧录卡经常损坏CF，而且十分耗电，损卡的几率真的有这么大吗？用FLASHME刷机后，对NDS有影响吗，听说刷机后就没有开机后的菜单选项了，这样岂不是很郁闷，连时间都看到不成了。杂志上的中奖奖品的SD、CF读卡器是什么？价钱几何？（陈益杭）

CF卡只有在操作不当时才会损毁，耗电方面和SD卡没有任何差别，只比正版卡略为耗电。刷机没有任何影响，刷机请使用保留健康忠告版本的FIREWARE这样开机就能看到健康忠告和时间了。SD、CF读卡器就是读写SD卡或CF卡存放资料的外设，价格在30元以下。

封神榜

为了让更多读者有机会参加封神榜，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《铸剑物语 起源之石》挑战剑BOSSRUSH极限

挑战者：文迪

最新纪录

BOSSRUSH　成绩：0:15:10

带上武器后攻击力已满（999），速度也高得可怕（利用“强刃”可无限提高），以最理想的状态挑战极限。

用SP打出来的成绩要差一点，下面就来谈谈最速“无伤”（说“无伤”就有点过分了，毕竟人家BOSS连还击的机会都没有就挂了）。

BOSSRUSH的心得：

首先，一把绝世好武器是肯定的，装上后攻击力要满，速度要在500以上才行，越高越好，因为影响到冲刺的快慢。武器我用剑，技能我选的是攻击力提升，实用些就行，装备带点加速度的就行了。



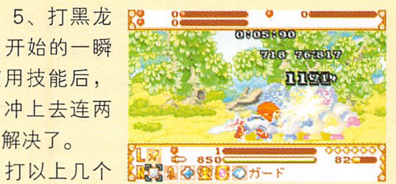


1、第一个BOSS冲上去一剑就搞定，关键是起步时间和挥剑时间要把握好。

2、第二个BOSS和第一个一样轻松。

3、看运气的时候来了，一般是冲上去时，它们靠在一起，连两剑便KO，但如果后面那只变小飞了，就只好重来吧……

4、和第三个一样，也要看运气，一口气解决掉，冲向下一关。



5、打黑龙鬼，开始的一瞬间使用技能后，立马冲上去连两剑，解决了。

打以上几个BOSS时都千万不要出现会心一击，否则每次会浪费掉00：10的时间（每一毫秒都是宝贵的啊）要追求极限的话，出现一次就重来。

6、打蝙蝠，原地使用技能，冲上去连两剑，再不停地按A，连上三剑就OK了，冲上去时打出会心一击就能省下半秒左右。



7、打第七个BOSS时，开始快速往前中，在如图的位置使用技能后，连砍三下即可。

8、最后一个是影响成绩的关键，首先要保证在BOSS抬头离开前将其秒掉，所以一开始原地使用技能的速度成为关键。冲上去连完两剑后，再补上一剑就全部搞定了（注：若冲上去后再使用技能，原地三连斩是不能将它解决的）。

总的来说很多地方都要靠运气，技巧要求不是很高，所以每种武器的打法成为关键，弓的话，运气成份太大，有可能打一下午也达不到理想状态；斧又太慢了，不适合RUSH用；枪的打法比较灵活，好的话，有望低破15秒；电钻也不太适合BOSSRUSH。

おまけ

ボスアタック	00:15:10
ライバルアタック	00:34:21
EX1アタック	02:00:36
EX2アタック	03:05:76
超バトルアタック	01:56:58
セーブ	

ボスアタックバトルが遊べます

BOSSRUSH第二项更看运气，有时BOSS们总是防着，任你怎么打他，他就是不放开，嘿嘿，反正防着也是防着，时间浪费了也就浪费了，他们管不着，你只有哭的份了。所以至今也没有打破30秒。其余几项还在挑战中。以上就是我的个人心得，如果哪位朋友找到更好的打法，欢迎来破这个肤浅的记录。

掌机迷上一期介绍打造武器的方法（解体·改）很适合初期打造模子，当你认为模子足够好了，再打造一把优良武器来不断强刃吧，我就是用这个方法打造武器的，此后再用“解体·改”，你就准备哭吧，越打越烂。

PSP山脊赛车单圈纪录封神 最新纪录

挑战者:孙鲁南



难度系数：1.5

全程非常平缓，注意想求极限速度，要在最后一个大弯攒出第四管氮气。

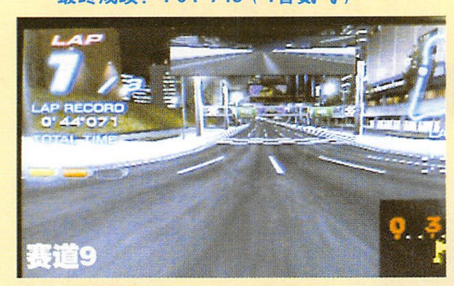
最终成绩：1'02"974（4管氮气）



难度系数：2.5

赛道7后半程有改动，有一个要拐一圈半的大弯。这正是攒氮气的好时机。前面用完3管氮气，最后利用这个弯攒一个冲刺。

最终成绩：1'04"745（4管氮气）



难度系数：2

繁华的城市，平缓的大道。只要注意一个楼梯形的坡。它是边往下边往右斜的。飞出第一个坡的时候一定要贴着路右边走，否则飞下去会撞到左边的墙。

最终成绩：44"071（3管氮气）



难度系数：3

比赛道9还繁华的城市（笔者就喜欢繁华），不过一半的路程是在地道中度过的。（南梦宫有偷懒嫌疑）记住一宗旨：不要碰壁。尽量多攒氮气。

最终成绩：1'00"233（4管氮气）



难度系数：5

这是本作最短的赛道，也是最难的赛道。中间那并不长的弯道着实令人头痛。短短的路程也使前两圈根本攒不完氮气。还要注意入第三圈时的速度要快，导致第二圈时间长达5、6分钟。不过最后一圈才是关键。

最终成绩：44'214（3管氮气）



难度系数：4

开始的隧道要把握好，NEW REALLY X 的转弯和漂移性能不是太好。还有就是最后一个飞跃。NEW REALLY X的冲劲太猛，很容易撞墙。

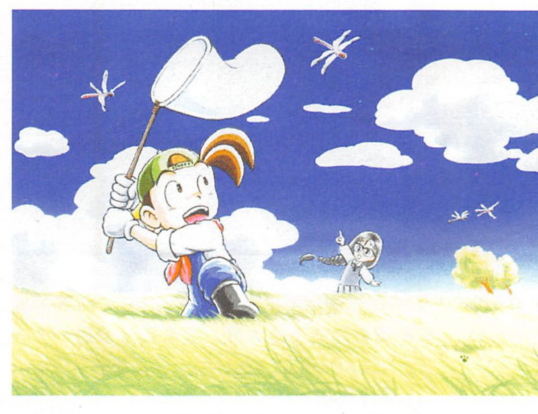
最终成绩：49'416（3管氮气）





记得2004年初，旅游卫视的《游戏东西》还未被禁播，那时最快乐的事情，莫过于边吃碗里香喷喷的饭边看电视里的游戏介绍。适逢过年，于是天天盼望着大人们给压岁钱然后买GBASP在被窝里玩（似乎这是所有掌机迷最热衷的事），那种望眼欲穿的感觉，相信每一个攒过机的同伴都深有体会吧。又过了几天，我可是有点走火入魔，我疯狂地从一家书店飞奔到另一家书店，只为找一本介绍GBA游戏的杂志，终于，功夫不负有心人，在一个老书店，我看到了影响了我游戏生涯的一本书——《掌机迷》。那才是Vol.2，封面上酷酷的ZERO带着我进入了一个五彩缤纷的世界。看完书以后，我再也受不了这种无尽的渴望，东挪西凑找了940元，银色SP，入手！

受到Vol.2《掌机迷》的影响，我飞入游戏店买了张《牧场物语》，打开SP，迫不及待地玩了起来，刚开始不怎么会玩，不知不觉间让一年时间虚度了。第二年我下定决心要好好开发牧场：春季，播种的季节，我忙着耕耘土地，为了多挣些钱，常常工作到深夜；夏天，大批的热带植物等着我去浇水，在经过繁忙的劳动后，菠萝成熟了，我开心得四处乱跑，把新鲜的水果送给村民们品尝；秋天，我忙着扩大耕地面积，并撒上了地瓜的种子，丰收时节，看到收货人天天给我竖起大拇指，我很自豪；冬天，万籁寂静，我带着工具，在湖之矿场里一个人挖矿，工作累了的时候，热气腾腾的温泉总能给我非常舒适的享受，牧场中一片茂密景象，真该感谢大自然无私的馈赠。当然，我也懂得劳逸结合：每天看看电视，同村民们聊天，晚上再畅饮一杯，一天工作的疲劳都能完全褪去。



就这样，我在一年时间里赚了好多钱，在将近过年的时候我请木匠先生帮我扩建了房屋，并且买了许多装饰品。过年的钟声响起时，我看着焕



然一新的家，心中是由衷的欢喜。

第三年开始了，有了可爱小精灵的帮助，农作物的产量节节攀升，于是我又去买了鸡仔回来。小鸡长大后，每天提供给我新鲜的鸡蛋，又多了样产品，真是高兴。后来，牛和羊相继加入了我们的大家庭，众多的农牧产品采集让我和小精灵们忙得不亦乐乎，牧场开始变得热闹非凡。

丰富的产品出荷使我有了足够的资金去改造牧场，我扩大了牛羊的小屋，围建了栅栏，而且将我的房子彻底的装修，还拥有了自己的冰箱、厨房和浴室。闻着花瓶中甜美的芬香，踩着毛茸茸的地毯，我感叹——生活是如此美好！

小精灵们勤劳的为我工作，我也给了他们最好的礼物，我将牧场打理放心地交给他们，开始去加入更为丰富的社交生活。

听闻美食家要来，我自然不敢怠慢，我拿出最好的料理参加了比赛。料理会中高手如云，大家都使出了浑身解数，竞争十分激烈。那一次我并没得奖，但美食家的鼓励使我重新拾回了信心，我开始将厨艺当成一门艺术：料理不是简单的混合几样原料就行，而是得用“心”去体味。从那时起，我开始慢慢的也被大家承认，那迟来的料理冠军称号，也每一次都被我获得。后来我又参加了许多活动，但最刺激的，肯定是赛马了，当我快马加鞭将竞争对手远远地甩到后面时，人群中爆发出一阵阵喝彩，赛后，我帮马儿刷净身子——我爱我的马，丝毫不亚于对牧场的关心。

某一天，我在温泉旁边遇到一个女孩，突然使我想起了小时候的一些事情。那时爸爸妈妈带我出来玩，由于淘气，我竟和父母走失了。当我哭个不停时，老爷爷发现了我，他给我父母打了电话，才使我们一家人重新团聚。离开时，我被牧场中各种新奇的事物所吸引，想再玩几天，父母同意了。在牧场中度过的那段日子，成为我记忆中最欢乐的时光。我和小狗整天整天的疯玩，踩坏了好多花花草草，老爷爷不生气，他把我举过头顶：“你这个淘气鬼……”春雨绵绵，我躺在树下，感到无比惬意。时间过得很快，回家的时日就要来临了，临走前我认识了一个住在镇子里的女孩……几年后，我回来探望老爷爷，却从村长口中听到老爷爷去世的噩耗，他将牧场留给了我……现在，牧场上一片欣欣向荣的景象：绿油油的庄稼一日比一日高，胖乎乎的牛羊一日比一日壮，连小狗也长这么大了，我总算没有辜负老爷爷的期望。往事就如发生在昨日般清晰可见，真得感慨岁月无情……我心里正乱作一团，那女孩却已走到眼前：“我叫卡莲，你呢？”这一颦一笑，这似曾相识的面孔，没错，就是她，我童年时的好伙伴，卡莲！那天的湖水平静安稳，不时起伏的涟漪就像我当时的心情。在简短的聊了几句后，卡莲迈着轻盈的脚步离开了，我发现她比童年的小卡莲更清纯、更完美！

我开始思念卡莲，每天脑中浮现的都是她的身影，我知道她爱喝葡萄酒，于是天天买了酒在酒店等她，我们静静地喝着酒，彼此的爱恋却不知不觉变得深厚起来。在度过无数个夜晚后，卡莲接受了我的求婚！我们的婚礼在大教堂举行，镇子上的人们都来为我们祝福，小精灵们尤其高兴，站成一排为我们抛洒鲜花，在神父为我们祈祷并祝福我们后，我把戒指套进卡莲纤细的手指，那一刻，整个世界都在幸福地颤动……

后来，我们买了别墅，有了细心的女主人，牧场更加繁荣。夜晚，我们一起去看流星，许着令彼此幸福的愿望。我们仍然经常去旅店喝酒，去回味幸福的醇香……

牧场,我的家。幸福,始终环绕在我身旁……

牧场物语——幸福物语。

文/无色



寒灯孤影冷雨夜 僵手倦眼热血心

如果我是画家，我会潜心地将以下的场景用最逼真的笔法描绘出来，然后把这幅画寄给《掌机迷》，到底是什么场景让我有如此热血的狂想呢？别急，且容我慢慢“绘”出来。

一个月黑风凛的深夜，冷冷的冰雨在玻璃窗上胡乱地拍，淡白色的节能灯光显得那样疲惫和寒冷，墙壁上挂钟的时针已经指着2字。一个少年半躺在床上，上半身露在被子外。他睁着充满血丝的双眼，全神贯注的凝望着手中一台白色而残旧的掌机——GB，而他那双略显稚嫩的手，通红之中夹带着冷冷的苍白——显然是冻得不轻。然而，从他那和颜悦色的脸上可以读出，他已经融入了游戏之中……这幅画的名字是：寒灯孤影冷雨夜，僵手倦眼热血心。

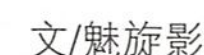
大家用不着猜都知道这个“奋战”在凌晨的少年是谁了。不错，此疯狂少年正是在下，我相信，有类似我这样经历的玩家大有人在，而更有甚于我者亦不在少数。为何？无他，在GB统领掌机界的时代，面对那小巧可人的GB，面对那一盒盒令人叹为观止的游戏卡带，面对那精致细腻的画面，面对那曲折感人的情节，我们如何压得住犹如火山爆发一般的灼灼激情，如何拦得住仿似海浪狂涌那样的阵阵欣喜，又如何会在呼风啸雨呵气成雾的天气和常人眼中正确的作息呢？

我无法忘记第一次触摸到GB时的眉开眼笑，无法忘记由于变压器接口不良而整个下午“打坐”玩GB的腰酸背痛，无法忘记玩了几个小时的《最终幻想IV》储存不了记录时的瞠目结舌，无法忘记玩《口袋金》关机数十次历时百余分钟终于擒到凤凰时的欣喜若狂，无法忘记玩《数码暴龙》战胜最终BOSS小丑皇时的怡然自得，无法忘记在无攻略情况下孤军奋战《赛尔达——龙之传说》一年多后最终爆机时的潸然泪下，无法忘记……太多的“无法忘记”注定了GB带给我的所有将会伴我一生，无法抹杀。一位血液里涌动着叛逆和冲动的十五六岁的少年，一台屏幕上呈现出细腻和感动的残旧GB，他们相遇之后惺惺相惜，结下了深厚的友谊，并共同创造了一段美妙快乐中也有辛酸困苦的历史。至今，我仍然在埋怨时间流得太快的同时，闭上眼去重温那段“寒灯孤影冷雨夜，僵手倦眼热血心”的岁月。



现在，对于索尼和任天堂之间旷日持久的掌机“鏖战”，我冷眼相待；对于黑客们与索尼之间的连连“战争”，我一笑置之；对于心仪的款款新游戏，我轻叹一声。或许是新一代掌机的价格高不可攀，或许是随着年龄的增长思想开始变得瞻前顾后，当年沸腾的热血现已冷冷如水。疯狂游戏的激情，已被流逝的时间渐渐稀释，冲淡。一路走过，我深深体味到，长期“寒灯孤影冷雨夜，僵手倦眼热血心”的背后，毕竟是学业或工作的荒芜甚至是一无所获。疯狂的游戏者，往往是现实生活中失意者的代名词——过分玩物的确会丧志。因此，我们可以偶尔尝试一下“寒灯孤影冷雨夜，僵手倦眼热血心”的刺激，但绝不可过分染指。

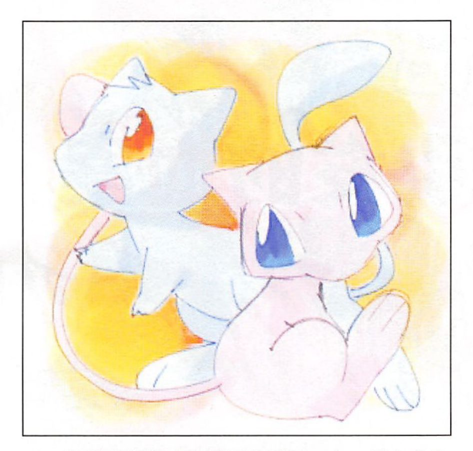
人生太匆匆，游戏更是匆匆（难道你在玩游戏时不会觉得时间过得特别快？）。我们何不放开一点，理智一些，一边游戏，一边成功的学习工作？这样，我们才不会因为游戏而遗憾，反而因为游戏而觉得人生更加绚丽多彩！



文/魅旋影

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

"口袋"中成长



当遇到妖怪或是精灵的时候，有一种人会先漠然地呆立，然后大叫："救命啊。"另外一种比较勇敢的人则会大叫："天啊，我不会是在做梦吧！"最牛的一种人在遇到精灵后，则二话不说，走上前就把那无辜的"生物"一阵海扁，然后向那经过"洗礼"的精灵扔去一个球状物，嘴中大喝一声："收服！"

此妖怪非彼妖怪，此精灵非彼精灵，我所提到的就是无童不知无童不晓的口袋妖怪或者宠物小精灵。不是吓你，在我所居住的小城市里连还没上幼儿园的小朋友也认识那只可爱的黄黄的有着长耳朵长尾巴电人很厉害的皮卡丘。

其实我与口袋妖怪相识的时间也并不长，也就四五年吧。当初看完第一部动画片后，那各具特色的妖怪就深深地打动了我的心。在一次到商店购买FC卡的过程，不经意间发现口袋黄的游戏卡带，然后就把老妈给我买酱油的钱都扔在老板那里，买回我的第一张GB卡带，就是因为这样，回到家被老妈罚一个星期不准看电视。更郁闷的是，由于买的时候连包装纸都没拆，回家拆了后才发现这个东东还需要一种叫GAMEBOY的游戏机才能玩。

于是我省吃俭用，折磨着正处于发育期的身体，好不容易购入一台"砖头机"，导致的后果是我现在的身高卡在1.69m始终不突破……

在仔仔细细把口袋黄研究了一遍之后，又入手了口袋银。刚开始的我只是没日没夜地想着怎样捉怪兽和怎样练级，那时候玩得确实叫过瘾。后来又从同学那里发现了一种叫"金手指"的东东，于是乎无限经验、无限金钱、无限大师球很快就把游戏的乐趣催残得所剩无几，但是，捧着全图鉴收集的记录的那一刻，心里还是挺自豪的，嘿嘿。

自从GB被老妈没收之后，我与口袋妖怪的相处也就告一段落了。在这之后不久，从小道消息得知，老任推出GBA了。无奈生活拮据，只好打消马上购买的念头。

2003年春节的时候听说口袋妖怪的新作红蓝宝石已在2002年11月推出了，我的压抑已久的心终于按捺不住了。于是，封了个"大红包"给老板，一次性买回了GBA整套装备以及蓝宝石卡带一张。没想到蓝宝石让我又一次感受到了当处与口袋妖怪相遇的感觉，那种兴奋再一次让我沉醉在了游戏之中……那精美的画面以及从未谋面的妖怪着实又让我大大地研究了一番。在这个过程中我第一次知道了什么叫"努力值"，感受到了配招对于一个妖怪的重要性，与朋友的联机更是其乐无穷。

没过多久，绿、红宝石分别收入我囊中，在通过自己没日没夜的奋斗将386个图鉴收齐的那一刻，让我真正感到了自豪是什么滋味。

如今，已经上高二的我，学习越来越紧张了，玩游戏的时间也越来越少了。虽然《钻石》和《珍珠》即将发售，但为了学业，NDS我是不会去买了。

口袋妖怪，将永远与我的记忆同在。

文/李缄





一本笔记引发的血案

死亡笔记的掌上斗智剧

文/绫小路文行　责编/雪人

雪人：-_-# 你这只死狸猫还敢说你不是在剽窃他人的成果，你上次冷嘲热讽《无极》也就算了，这次继续拿网上很红的MAD同人作品来当标题，你以为我没看过《一个馒头引发的血案》吗？

绫小路：可事实上我所要陈述的事实，的确全部源自一本笔记所产生的惊天凶杀！

雪人：你做污点证人也不是第一次了，你以为我会信得过你的漫天胡说吗？

绫小路：我说的话，那可是相当的可信啊！

雪人：……春晚后遗症吗？

自从那个名叫江户川柯南的小学生不断侦破了长达十年的无数凶杀案之后，生活在多灾多难国度里的日本人大概早就习惯了三天一杀人五天一碎尸的生活，反倒是某户人家常年平凡无奇寡淡到媳妇生孩子都生双胞胎，那才是真正让人觉得惊奇的地方——“听说XX家的女儿被人绑架撕票了！怎么这年头还有人做这么平淡无聊的事情呢？”“听说隔壁老王头家几十年都没出过一点天灾人祸的，太可怕了！！！”“……”

于是，当日本的社会面貌被动漫作品无限夸大描述成了畸形扭曲的状况之后，以最帅的手法杀人，无疑成了动漫作品中最绞尽脑汁的招揽眼球的手法。时下最流行的一种莫过于在午夜零点登陆名为“地狱通信”的网站，在输入栏打上你所憎恨人的名字，穿着水手服看起来很能引发某些人邪念的少女就会出现在你面前，以“买100送30”的优惠方式，收取了一定的“代价”之后，将对方打入暗无天际的地狱深处——看来这地狱是过于地处郊区人烟稀少，所以才会举办这种通过网上平台免收手续费的让利促销方式拉拢新居民。

再加上之前《着信》中利用手机杀人的恐怖手法，现在的妖魔鬼怪真是能跟得上社会文明的发展速度，利用高科技产品杀人放火，难怪连影印机都不会用的美容大王大S都要不断地在节目里称赞鬼们接受新事物的求知精神。

不过再怎么拉风的买地狱送天堂双飞机票的优惠活动，也比不上随心所欲的杀人手法来得有型，不依靠秃顶大叔开宾士，不依赖狐狸眼男人打听情报，也不需要白骨精姐姐跳脱衣舞，那个只凭借左脑就能将全世界玩弄于股掌之间，并企图取代神的地位的男人，名叫夜神月。

至于他的右脑在做什么？嗯，现在一起活动我们的右脑来猜测……

故事的一开始，就设定夜神月为一名普普通通的高中生——之前说过了，基本上在漫画中倘若出现的主角看起来“很普通”的话，其实际的潜藏能力不是可以驾驶高达就一定是克赛超人再度拜访，这种出门买个面包就迷路半年找不到家的平凡设定，除了还能在十年前的高桥留美子作品中寻找踪迹之外，已经不具备吸引新世代读者的流行要素了。

更何况，我们的夜神月单从名字上听起来就拉风无比，再加上外貌俊美，解个微积分跟从色拉里挑胡萝卜吃一样轻松，就算作者大人没有将他美化的意思，也一定逃不过同人群众雪亮的双眼。你确定你真的质疑夜神月大人的伟大地

位么？在怀疑前，先把你面前那道困扰了你一个晚上的函数题解开吧！

如果死亡笔记没出现的话，兴许夜神月也就真的会不负众望地平凡下去，加上有个干警察的老爸，未来的工藤月或者夜神新一叱咤警界应该也不是什么难事。或者考虑到作者之前作品的大红大紫，这夜神月中途休学练棋直至成为日本围棋界国手也是极有可能的事情——就像城管所的真田广之小队长在大破无证商贩基地后吃饱了撑得没事做一样，张东健为了有肉吃就把张柏芝当风筝放，一个名叫龙克的家伙也抱着看好戏的态度把一样能够主宰人类命运的宝物丢在人间，还不时大喊着“谁是死亡笔记的主人”在街头巷角飞来飞去，看来这喜欢没事到处飞真的还不止陈满神一个……（雪人：看来你对《无极》的怨念还真是不轻……）

在得到了死亡笔记之后，抱着试试看的心理，夜神月小心翼翼地将一个罪犯的名字填在了笔记上——这就显示出拥有良好教育的高中生与只有小学文化的孩童在素质上的截然不同，前者聪明地选择了死刑犯作为实验对象，又健康又环保；而后者在与小伙伴产生口角之后，最大的报复手段充其量也不过是在公共厕所的墙上用粉笔写上“王小明是XX”这样的肤浅语句——由此我们可以总结出，“普及环保观念要从娃娃抓起”的基础教育理论有着极为重要的存在意义。

成功地将罪犯置于死地之后，死亡笔记拥有的神秘力量得到了证实，心中窃喜的夜神月立刻开始构思出了一幅远大的前景：他要用自己的双手亲自肃清世间的罪恶，建立新的完美社会。可以说，最初的初衷是好的，不过随便就利用笔记杀人始终是件有背道德的事情，更何况将仇家的名字一一登录在笔记里，这种十分女人心态的做法确实与某位中国偶像明星有着异曲同工之妙，耳边也不由得回响起了“蛾眉共参天，红霞满光华，气宇非凡是慧根，一代女皇武则天”的熟悉旋律（雪人：-_-b 这么有历史年代的东西，你是想让年轻的读者去考古吗？！）……就在夜神月对死亡笔记的来历还心存疑虑的时候，龙克正式出现在了他的面前。

身为死神的龙克，外表看起来全然没有半点死神应有的威严气息，不仅头上没有卷发棒，脖子上也没有价值十几栋楼的围巾，更没有正太的外表或者细长的眼睛，让无数只要听到“死神”二字就莫名兴奋的同人女伤透了心。这龙克的打扮就如同他的名字一样充满了庞克的味道：成天穿着紧身的皮衣，走路如同周杰伦一般喜欢弓着背，要不是背上多了一对巨大的翅膀，这龙克的外形也就是一个饿了二十天没吃饭的颓废版姚明。（雪人：你是因为看全明星赛看郁闷了才来这里胡说八道的吗？）

龙克的存在，就像是对死亡笔记使用说明的一个补充，而这个活体PLUS不仅在美型程度上完全输给了久保带人的十三团队，更因为为了一个苹果就奴颜屈膝而彻底粉碎了同人女们仅存的一点幻想。而在夜神月随后面临大危机的时刻，他还幸灾乐祸地以寿命为条件，引诱夜神月获得死神之眼——这种“今后你会失去更多，失去鲜花盔甲，直到一无所有”式的伤口上撒盐的行为，着实令人厌恶。借助龙克的力量，夜神月最初建立纯净社会的理想已经开始慢慢变质，直到他要取代神的野心浮出水面，这《死亡笔记》漫画的真正高潮才刚刚掀起。

从某种角度上来说，大概读者会倾向于以“多么帅气完美的周杰伦式走路姿势啊”来形容L而不是龙克，当然这并不意味着L驼背的程度要比龙克还要厉害，单纯就外形来说，L的长相谈不上是美少年，却也有着“越看他越顺眼”的情癫大圣唐三藏式的良好外形印象。平时不爱穿鞋袜（看来没有香港脚的嫌疑），永远以黑眼圈示人（无条件地想到了五福娃中的一个……），拥有吃大量甜点也不会发胖的超人体格（气死一票瘦身男女），随便就能调动大量警力也显示出了家境的殷实——神啊！这根本就是为了给夜神月找一个终生归宿而派来的男人啊！这边两个高智商男生开始对阵，那边厢一片骚动的同人女大军



开始眼放凶光。

夜神月与L的斗法，是《死亡笔记》前半部分最引人入胜的章节桥段。小田健的漫画功力绝非等闲之辈可以媲美的，随便几笔角色刻画就能让整个气氛变得扣人心弦。一个极力掩饰自己身为“杀手”的身份秘密，另一个则无时无刻不在想办法引诱对方露出马脚，随着心理战斗的逐渐白热化，这二人的暧昧关系也是掷地有声地呈现出芝麻开花节节高的状态。因为只要知道真名和相貌就能通过笔记杀人，L始终不肯向任何人说出自己的真实姓名，而夜神月一面在利用苦肉计和制造各种不在场证明以洗清自己的嫌疑之外，另一面也在利用演技不断地去套L的老底，直到L说出那句震撼的“我也喜欢月”，无数的同人女几乎要流出热泪地摇旗呐喊：“看吧！他们果然不是清白的！”

同样以满分考入东大（东大果然是能够幸福的圣地啊，L和月，请你们在东大长久地幸福下去吧!)，同样是青少年网球比赛的冠军，同样是新生发言的代表，这二人华丽的般配到让人无法置信的地步。不仅如此，这两人还一度“化敌为友”成为追踪“杀手”的亲密同伴，连双手都拷在一起地形影不离，还有人相信他俩什么都没有那才真的有鬼！（雪人：明明就是空穴来风的事情，被你倒说成事实的真相了……）

不过这世界上总是会存在着一些不识相的家伙，弥海砂的到来，将原本就错综复杂的案情，推向了更加悬念迭出的境地上去，当然，L和月的关系，也伴随着无数拥护者的眼泪，开始摇摇欲坠。

虽然一开始以肃清邪恶为目标，但为了保全自己，在他将FBI探员杀害后，夜神月的理智和人性就已经渐渐消失了。尤其是在面对该FBI的女友，巧妙利用自己是警察局长之子身份的夜神月，骗取了对方的信任直到掌握了对方的真实姓名，自此开始的一系列屠杀行为，都体现出了他与L间这场生死斗法的残酷和严峻。就在“第一杀手”的真相还处于朦胧阶段的时候，凭空杀出的“第二杀手”则令整个谜团越发得扑朔迷离。

因为自己的父母被强盗杀害，而该强盗又被“第一杀手”处决，所以不分青红皂白地爱上了“第一杀手”，这个名叫弥海砂的少女还真是单纯得够可以。值得庆幸的是，幸好身为“第一杀手”的夜神月本人，有着令林志玲也感到惭愧的美貌，使得这美少女配美少男的画面看起来倒也养眼——不然你让弥海砂配雪人试试？！这电车痴汉般的摧花狂魔很显然就不是一般人能接受得了的……(雪人：–_–#你说这话是什么意思？？？）

“第二杀手”的现身，虽然一开始从某种程度上来说，减轻了夜神月的嫌疑，但随着L的推理出炉，又使夜神月陷入了“死亡笔记的事情可能会暴露”的恐慌中。为了先L和警方一步掌握到“第二杀手”的情况，夜神月不惜出卖色相地直接引诱了弥海砂——刚开始的时候还会有人为可爱的海砂鸣不平，间或会听到一些关于“夜神月太阴险”之类尚算客观的正面评价。但随着L与月关系暧昧程度的直线飙升，后来听到更多的，是关于“海砂无耻地插足企图破坏纯洁感情”的蜚短流长——“妈妈我要吃糖，不然我就哭！”“乖孩子,别哭!不然同人女就要来抓你了!”——新时代的哄孩子童话应该这么改写。

说到海砂，就不得不提一段支线的感情故事。按照小田健的初衷，海砂与月的感情无疑应该是整部漫画中最主线的爱情线索，然而“死神可以杀死人，那么谁又能杀死死神”的好奇心始终旺盛地缠绕在吃饱了也不晓得去睡觉养膘的读者心头。雷姆的登场，原本是围绕在“雷姆与龙克谁攻谁受”的热烈讨论声中的，然而随着雷姆那种对于海砂过分关心的态度渐渐流露出来，这段不被广大群众所接受的感情遭到了来自各界的强烈谴责，而雷姆那身仿佛被车撞成全身溃烂包得跟木乃伊似的打扮，也为某些沉迷于久保带人作品，既而整天沉迷在“好想死一次去见六番队队长”的幻想中的少女们，狠狠地敲响了警钟。

直到雷姆为了保护海砂，因为违反了死神的规定而化为尘土，在一片“卡西莫多又一次为了爱丝美拉达牺牲了”的唏嘘声中（没看过《巴黎圣母院》的赶紧去补课！），夜神月那完美得几乎无懈可击的圈套才让人胆战心惊地发现了这个少年的恐怖之处。

接下来的剧情真可谓是“锣鼓喧天，彩旗飞舞，那是相当的精彩啊”，请用东北音将“相当”二字加重音并拖长了读。

与月整整斗了数卷篇幅的L，已经快要成为广大同人女心目中“夜神家上门儿媳”的不二人选，而这个永远看起来没什么精神的奇怪小子，也因为或多或少带有点日本视觉系乐队的外表特征，而逐渐受到了无数粉丝的拥护。不过现实总是残酷的，小田健既然有办法让佐为＋光＋塔矢的三人暧昧关系随着佐为的离去而变成两口之家（雪人：–_–b 又在那里扇风点火了……），就一定有着绝对不让读者太好受的创作觉悟。

选择放弃死亡笔记从而完全失去拥有笔记时记忆的夜神月，果然成功地获取了L的信任，而等他按照自己失忆前布置好的计划，重新取回

笔记并恢复记忆的时候，也就是L的死期真正到来。原本等着看月与L纠缠不清你是风儿我是砂的读者，不止一次地揉着眼睛或者擦着眼镜，无法相信L真的死去了。但月格外狰狞的面孔，和L大梦初醒的表情，都宣布了“小田健的作品，那是相当的精彩啊”的事实。

不过就这么宣布《死亡笔记》到此结束，估计还是有人要无限地愤慨——先撇开邪恶战胜正义的歪理不谈，单是这夜神月的终身大事还没着落就牵挂了无数人的心。弥海砂？哦，不用我说你们也该知道光是胸大是配不上我们月大人的……

果然，在沉寂两个月短暂的休整之后，重新恢复连载的《死亡笔记》又为月送来了新的相好……呃，我是说新的对手，而且这次还不吝啬，一送就是一双——传说中的“XL”和“XXL”终于登场！

其实考虑到两个新角色的实际身材，我一直觉得该以“S”和“M”来加以称呼才对，但貌似这样的一个组合又很容易让某些居心不良的读者陷入到“SM”新剧情产生的幻想中去……（雪人：明明居心不良的人是你好不好？！）

新登场的两个神秘人物，随着剧情的发展，渐渐披露出他们一直是作为L的继承人在培养的事实，而这个收养培育着无数天才儿童的孤儿院，也充满无限KUSO地意味着在S和M相继挂掉之后，还会有更多的型号供君选择，而这种绝对量体裁衣贴心服务的孤儿院，也同样给人以“这是不是间ARMANNI的手工西装店”的怀疑。

无论如何，即使L的死去已经成为事实（当然不排除诈死的嫌疑，关键要看小田健有没有抄袭香港三流电视剧编剧的勇气），但接踵而至的精彩推理与连环圈套，都依然保持了这部作品的最大魅力，值得读者们细细品味下去。

提到《死亡笔记》的游戏作品，不免会引起一票人的诧异。毕竟这部人气鼎沸的大作时至今日连动画化的议程也都没有开始，又何来的游戏作品？事实上，作为集英社旗下近年来力推的强档作品，《死亡笔记》所获得的礼遇自然不是普通作品可以媲美的。之前集英社就有与任天堂合作，将《少年JUMP》杂志上刊登过的数十部新旧人气作品中的主角，以乱斗的形式组成了一部名为《JUMP SUPER STAR》的梦幻作品，而其中赫然就有夜神月等人的登场！

《JUMP SUPER STAR》是由任天堂与集英社合作，将《YOUNG JUMP》中共27部作品超过150名角色搬上NDS平台的一款大乱斗型的2D动作对战游戏，让玩家可以体验这些畅销漫画角色们跨作品的大乱斗。游戏使用上画面进行对战格斗，下画面则由独特的漫画画框所构成，玩家只要轻触底下画框中的角色，即可替换角色，善用漫画画框将是致胜的关键。

除了发挥各作品角色的得意招数之外，游戏中还能进行跨作品的合作，例如结合火影忍者的鸣人与七龙珠的悟空两人最强的招式“螺旋丸”与“元气玉”成为“超螺旋元气玉”，除此之外还有许多不同的战斗角色与辅助角色的搭配，让许多弱不禁风的娇弱角色也能发挥扭转局势的能力。游戏中将提供“J冒险模式”、“通信游玩模式”与“战斗”模式，可单人游玩也可多人同乐。

当然，除了上述介绍的这些，能够自由编排漫画剧情，形成超强组合技，也是本作的最大乐趣。持有死亡笔记的夜神月等人，在游戏的乱斗形式中显然不具备如路飞和鸣人等人的超强近身战斗力，不过如何利用死亡笔记的杀人特性，也是游戏中考验FANS思维能力的一大乐趣。

作为近年来少见的高水准漫画作品，无论是作画还是剧情都有着极高的素质，而紧张的推理和心理战也远胜过许多同期的侦探漫画，淋漓尽致的人物刻画和悬念不断的气氛营造，都是《死亡笔记》在短时间内赢得无数读者欢心的重要因素。尽管动画化的消息至今也没有放出，不过相信这部即将成为经典的作品被搬上电视舞台也不是件难事，我们需要做的，就只是耐心的等候而已。

虽然不甘心承认人类的命运是这般轻易地被捉弄，但这段伴随着夜神一家展开的世纪斗法却真的是因为一本小小的死亡笔记而产生的。

原来，可以引发惊天血案，令得《无极》成为05年末最大的笑料，也让观众着实冤枉哪个地花了一笔电影票加饮料和爆米花钱的不仅仅是一个馒头，还有笔记本……





口袋新闻

皮卡丘的声优——大谷育江健康不佳

据本周日本发行的周刊《少年JUMP》（周刊少年**ジャンプ**）报道，皮卡丘的声优（配音演员）大谷育江老师因为健康状态不佳，已请病假暂时修养，并把海贼王（One Piece）中的乔巴（**チョッパ**）一角的配音暂时交给了伊仓一惠。另外其他的卡通配音任务如魔法少年、柯南等卡通中的角色也都会找代替声优来完成。大谷休病假期间不会为皮卡丘和模仿魔偶配音。目前皮卡丘一角色的配音有两种可能性：一是从以前的400多集中选出合适的声音组合来配以后的集数，二是任命一个暂时替代声优来配皮卡丘，模仿魔偶的情形也相同。

她本人留了一段话给观众："因为我身体不适，所以希望能暂时休息一下。等到身体情况好起来的时候，我会迫不及待地回到工作岗位上的。请你们期待我复出的那天。"不过，由于目前还不知道大谷休养的时间会有多久，拖久的话可能会对皮卡丘的配音工作产生影响。希望她早日健康地回到工作岗位上。



大谷育江小资料：

大谷育江，女，1965年8月18日 东京都生人。

神奇宝贝配音角色：小智的皮卡丘、小次郎的模仿魔偶、小霞的太阳珊瑚、宝石海星、角金鱼、小瞬的毒蔷薇，此外还有走路草。

其他主要配音角色：名侦探柯南——圆谷光彦、圆谷朝美；幽游白书—修罗；魔法少年贾修——贾修；犬夜叉——红龙；小魔女Do-Re-Mi——小花；海贼王——乔巴、幼年的香吉士；天空之艾斯科尼——美露露；百变小姬子——姬子、由利嘉等等……

2006年剧场《苍海的王子》情报公布

今年宠物小精灵新剧场版公布得特别早！这部即将于7月15号在日本本土全国公映的第9部剧场《苍海的王子》，讲述的是宝石版中的海底神兽海皇牙的故事。故事将围绕一个口袋的新职业——口袋守护者而展开。所谓的口袋守护者是指以那些以守护自己所管理区域内的口袋妖怪的和平为职责，时刻监察着区内发生的一切的口袋管理者，而今年NDS平台上即将发行的新游戏《口袋妖怪战队》就是以这样的角色出场的。口袋妖怪剧场总是和游戏有着千丝万缕的联系，两者之间相互宣传，相互促进，就让我们拭目以待吧！

文/皮卡秋



《掌机迷》是富有魔力的，它会令菜鸟变成高手，让高手变为达人。（陈晓 男，16，河北省保定市中华小区二区16号楼三单元401，071000）

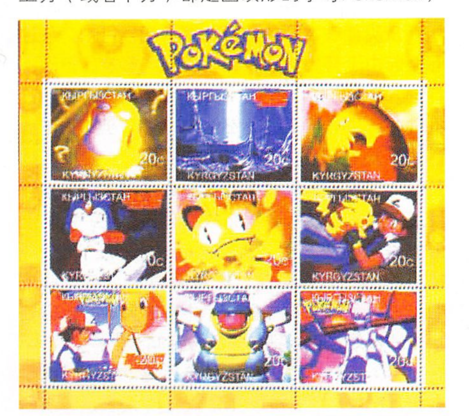
口袋周边　方寸天地上的口袋妖怪——世界各国发行PM邮票一览

还记得不久前向大家介绍过的日本发行的口袋妖怪邮票了吗，不知大家买到了没有？这套以口袋妖怪剧场为题材的邮票，分别以2004《裂空的访问者》和2005《梦幻与波导的勇者》中的皮卡丘、喷火龙、梦幻、天空龙、小卡比等为主角，一套5张，小全张包括2套邮票，面值为680日元，制作非常精美，不愧是日本本国自己制作的宠物小精灵邮票。

实际上，虽然口袋妖怪游戏和周边的主要生产商为日本和美国，但世界许多国家都先后发行过不少口袋妖怪（如果题材来自影视，则叫做宠物小精灵）纪念邮票，发行年代多集中在2000、2001年，也就是口袋妖怪金银版发行之后、宠物小精灵美版电影最盛行的时期，那时候口袋妖怪风靡的程度一点都不亚于现在的GBA、NDS版。以亚洲为主的不少国家就是在这个时候纷纷发行口袋妖怪的纪念邮票，其中包括套票、小型张、纪念版张、首日封等，既有独立发行的，也有几个国家联合发行的，而且都可以在本国邮政流通使用。下面我们就来看看有哪些国家发行了口袋妖怪邮票。

日本就不多说了，这里强调一点，就是大家手中可能有不少日本发行的口袋妖怪邮票，但需注意这其中有很多是日本杂志赠送的纪念品，而不属于邮政官方发行的邮票，也就是说不能够上市流通。我们这里说要讲的都是由邮政局正式发行的，具有一定面值且能够用来邮寄的邮票。

首先看看口袋邮票中最常见的一类，也就是以宠物小精灵TV为题材的小全张。这些小全张无论是哪个国家发行的，风格都很相似，小全张的上方（或者下方）都是圆顶形的字母Pokemon，



中间则由9张邮票组成，图案源自于宠物小精灵TV金银篇的剧情，如吉尔吉斯2001年发行的这张PM小全张，上面的小智和皮卡丘、呆呆的可达鸭、强大的水箭龟、贪财的喵喵等，都是TV中最常见的角色。

土库曼在2000年也有发行一套这类的邮票，票面的内容更加丰富，不仅主角小智、小霞、小刚、火箭队全部出现，连Pm中的梦幻、超梦和盔甲超梦等也粉墨登场，真是宏伟的阵容啊。同年吉尔吉斯也发行过同样的一套9张的邮票，不过该套票比较简单，都是清一色的PM，包括常见的被人抛弃小火龙、勇敢的波波、爱在别人脸上涂鸦的胖丁、凶恶的阿柏蛇等等，虽然图案简单，但色彩比其他国家发行的套票要鲜艳些。Rakasia等一些国家或地区也发行过相似的邮票，这里就不一一列举了。



第二类是纯口袋妖怪类的邮票，数量比第一类还多，一般是由6枚邮票构成一全张，每张邮票各有一只PM，多数是金银版时代的精灵。例如kyrgyzstan发行的8套宠物小精灵的邮票，一共有48种口袋妖怪，每张邮票的左下方都标有该口袋妖怪的英文名字，面值则都是统一的20分（当地货币）。全张的四周（也就是邮票的边纸）印有



许多PM的图案，每套边纸的图案都一样，但对应的颜色不同，一共6种颜色。

第三大类是口袋妖怪小型张。很多国家都发行过口袋妖怪的小型张，而且是联合发行的，外形和风格基本相似，中间的邮票各有1只精灵，边纸则是该精灵的底纹图，上方有Pokemon的标志和该精灵的名字及图鉴编号，下方则由一个精灵球和该小型张的大致介绍。参与联合发行的国家有格林纳达、冈比亚、利比里亚、多米尼加共和国、圭亚那、密克罗尼西亚等等，由于分布的国家比较散，要收集全还真是不容易。另外有的国家是将小全张和小型张一并发行的，收集起来别有一番乐趣。





第四类就是口袋妖怪实寄封。如果仅仅是收集邮票的话，可能会被误认为是假票，这种情况下收集实寄封就更有意义，毕竟实寄封是有经过使用和流通的，上面的邮戳也能作为发行的纪念。实寄封上有贴pm邮票的，也有直接贴小



型张的，效果差别不大，数量上则以小型张的实寄封更为珍贵些。



最后向大家推荐一套塔吉克斯坦在2001年发行的口袋妖怪小版票，这套邮票制作非常精美，既有色彩亮丽的场景，也有造型可爱的pm和人物，边纸由各种各样的口袋妖怪组成，每张邮票pokemon的标志下还有口袋妖怪最常见的口号：“Go and Catch them all！（上，全部抓住）”呢。

文/皮卡秋

口袋战术 腹鼓战术漫谈(下)

（接48期）

腹鼓这个技巧堪称“神技”，能学的PM不是很多，不过这些会腹鼓的PM一旦成功使出，那威力都不是闹着玩的。我们来一个个分析比较下它们的特点：

首先是主角之一喷火龙，这只速度快、特攻高，火系攻击对不少物理盾牌都有一击致命的效果，而腹鼓后虽然威力不是特别高，但对不少非物理盾牌也能够秒杀了。虽然它速度比较快，但还需要利用速度果进一步提速，并且在发动速度果时同时也触发了特性，火系攻击威力极其可观。除了腹鼓和大字火/火焰放射外，觉醒飞/燕返、地震、岩崩三个技巧中任选两个。由于要触发速度果，所以喷火龙事先务必要承受对方一次攻击来损失点体力然后换下场，一般来说伤害不至于过半但也会超过1/4，这样接下来腹鼓后直接就可以发动速度果。

皮克西在水晶中的腹鼓战术相当可怕，从宝石版起由于努力值的变化而受到些影响，但瑕不掩瑜。在腹鼓PM中，它是唯一拥有再生技的，其他PM只能睡觉来回血。生蛋PP较多，但晴天下的月光恢复量惊人。有了再生技的帮助，皮克西的持续作战能力大大加强，不过建议事先给它接力速度或者强化防御，那么效果会更出色，道具一般都是用剩饭。除了腹鼓和再生技外，剩余两招多用报恩或者影球，影球有时候也可以换成彗星拳，威力虽高一些但命中不够可靠。考虑到月光的特效，可以把皮可西放在晴天队中。

接下来就是众所周知的卡比兽，它的特殊耐久极其出色，顶着特攻PM的攻击来腹鼓是轻而易

举。考虑到卡比的速度和物防缺陷，可以给它接力速度或者防御后再腹鼓。一般卡比兽四招都是报恩、影球、腹鼓和睡觉，道具选择上有些区别，剩饭和解睡果各有不同效果。也有携带先制之爪的，这时候可以考虑把睡觉换成大字火或者地震来增加打击面。卡比兽最大的好处就在于不仅仅是为腹鼓而生，它完全可以像其他PM一样正常的攻击或者进行回复，待时机成熟时再利用腹鼓一举剿灭对手。

然后是宝石版新增的PM雪纹貂。它的腹鼓相信大家也已经不陌生了，过去在介绍垂死挣扎战术时就提到过它。它腹鼓方案主要有两种，一是替身+腹鼓+垂死挣扎+影球，道具携带速度果。目的很简单，就是用替身不断削减HP来发动垂死挣扎，但如果一旦有空隙就腹鼓，这样垂死挣扎的威力就连岩钢系PM也难以抵挡。因此要使用这种方案，有意识要去多封锁对方行动，为它腹鼓创造前提条件。二是腹鼓+报恩+影球+戏法，道具携带专爱头巾。这个主要是出其不意，平时可以靠专爱头巾加成下的报恩或者影球来攻击，找到合适的机会后就是用戏法把专爱头巾换给对方的盾牌，然后再进行腹鼓，神速和戏法不能共存是一个遗憾。这种方案操作难度比较大，不建议过分使用，不过对方防范起来也比较困难。

剩余还有一些PM，如呆河马、嘎拉嘎拉、玛丽露莉等等，它们由于各方面的原因，在腹鼓战术上没有自己特色，综合起来不如以上4只效果来的好，但腹鼓后自然也是极其可怕的。使用方法上区别不大，大家参考以上4只即可。最后要说的一点就是腹鼓是我们手中的一张王牌，只有在合适的时机把它打出去，那才会收到王牌的效果。所以大家要结合自身队伍条件和分析场上局势，思考下什么时候才是打出王牌，一箭定江山的时机吧！

文/koflover

音乐欣赏

继续我们上期的旅程，记得打败熔岩团/海洋团老大后要面临的是什么吗？没错，就是已经觉醒的上古神兽古拉顿/海皇牙。古拉顿造成全世界烈日炎炎，而海皇牙则使世界一片滂沱大雨。Track24和track25就分别是出现这两种灾害时的BGM，音乐旋律极其沉闷单调，让人巴不得早日结束才好。

接下来的track26是潜入深海的BGM，给人留下的印象也比较深刻，前半部分那清脆作响的铃铛声，营造出了深海里那安静祥和的气氛；悠扬的主旋律仿佛是伴随在潜水员身边的朋友，指引着他们避开危险，去探索海底那无穷无尽的宝藏（大家一定都有在深海底到处调查道具的经历吧！）。后半部分出现了咕噜咕噜的气泡声，听起来就真像是在潜水一样呢！

经过一番曲折，最后免不了要与上古神兽的对决，听听track29吧，一开始又是几声沉重锣响，接下来是持续不断的沉闷鼓声，仿佛就是在营造神兽那隆重的出场仪式，又是在给玩家施加无形的压力。全曲的旋律相当的沉重缓慢，充斥着压抑的鼓声，这也难怪，和神兽对决时远远要比和熔岩团/海洋团老大战斗时紧张多了，虽然打败它对于玩家来说不是什么问题，可是要想成功收复它，估计就得让人手心出汗了……反正笔者朋友有1个200元球搞定的经历，笔者自己也有扔了数十个1200球才得以收场的感受……

收完神兽接下来自然要去挑战4大天王了，途中经过一番长途跋涉，来到处在孤岛上的山优市。说实话，当第一次听到它的BGM，也就是track31时，我莫名感到一种“柳暗花明又一村”的感觉。因为来到山优市要远涉重洋，途中还要经受其它训练员的重重挑战，可以说是身心俱疲，忽然来到一个所谓的温柔乡，而且BGM又如此的温暖亲切，怎让人没有那种沉醉的感觉呢？

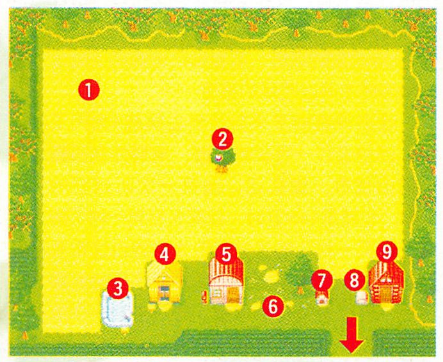
说到世外桃源山优市，那就不得不提另一个神秘的地方，就是108号水路的沉船。沉船的BGM——track40给人的感觉非常凄凉，不禁油然升起一种看破尘世的莫名感受。这也难怪，既然船已经损坏，对于船上的乘客来说面临着的就是死亡的威胁，只是已经落得这步田地，船上还有一些训练员仍不愿意放弃同主角的挑战，真是可敬啊！因为从没留意过口袋妖怪的剧情细节，不明白为何老任要把这么一艘“泰坦尼克”放在游戏中，而且游戏中也没有相关情节发生，只是来做一个进化道具相关的任务，让人有点迷惑不解。

文/koflover



增筑与家居

本作最大的特色莫过于可以自由规划自己的牧场，游戏初始，镇长便说此处荒芜不堪，果然，除了主角自家小屋和狗屋马棚什么都没有。可怜的主角真的要依靠500G来发展如此规模庞大的牧场？但不得不承认如此一来，游戏的自由性将大大提高，本期开始就为诸位介绍增筑以及家居系列知识。

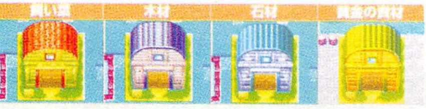


↑牧场初期全图。

1、供玩家自行增筑种植的土地
2、牧场中央的桃树，可砍倒
3、取水池
4、马屋
5、自宅
6、自宅扩建用地
7、狗屋
8、出货箱
9、邻居爷爷的家
10、箭头处为牧场出口

本作增筑分为两部分，一是外部设施的增建，如养鸡小屋、牛羊小屋等，二是自宅的扩建，包括扩大房屋面积以及增筑地下室等。增筑的材料也不再仅仅是木材，本作增筑材料可以从牛羊饲料、木材、石材以及黄金资材中任选，若主角资材屋中材料不够也可以选择由木工提供材料，当然材料费主角还是得出的。

アイテム名	中文名	价格(G/个)
飼い叶	牛羊饲料	20
木材	木材	50
石材	石材	200
黄金の资材	黄金资材	100000
取り坏す	拆除建筑	2000



↑四种材料建筑物的对比。

以上四种材料，显然牛羊饲料最为便宜，而黄金资材可谓天价。不过还记得“三只小猪”的故事吗？猪大哥盖了草屋，猪二哥盖了木屋，最小的老三则盖了石屋。当大灰狼来袭，只有老三的屋子没有倒塌，三只小猪才得以从狼口下生还。MMV自然也借用了这个故事里的设定，虽然牧场里没有野狼，但是各类恶劣天气还是足以刮动巨岩，吹倒房屋。用饲料所建的草屋即使是在微风细雨下也有可能损毁，如果遇上暴风雨雪则更不必说；木屋虽然没有草屋那样脆弱，但依旧承受不住台风暴雪；只有石屋可以抵抗得住四季风雨；黄金屋材料最佳（黄金打造的屋子，何等的金壁辉煌），价格非常高，动辄便需要上千万，但坚固度自然不必说，而且本作中的村民虽然还是不喜欢黄金资材，但即使主角全部用黄金打造房屋，用黄金资材做栅栏也不会引起村民们的集体鄙视（于是笔者就这么做了）。初期，主角资金并不多，但诸位玩家还是尽量不要使用饲料盖房屋，那样倒塌的几率过高，房屋一旦倒塌，屋内放置的所有物品都会消失，如果里面有

狸猫和果子狸应该是同一类吧，如果是的话，雪人就算有胆子也不敢吃绫小路的火锅了。（李俊明）
男，广东省汕头市潮南区人民法院（办公室），515100

动物也会立即死亡。所以不妨使用木材，我们可以用save/load法避免台风等天气的发生。

随着游戏的进行，也许需要对牧场重新作规划，此时我们可以请木工来帮忙拆除屋子，每次2000G。不过拆除瞬间视同坍塌，屋子里无法取出的物品会消失，如果是动物小屋，也一定要先行将动物赶至别的小屋，否则也会死亡。每次增筑需要耗时3天，节假日顺延，拆除工作为1天，次日清晨即可完工。

各类小屋的增建：

增筑内容	中文名	必要的资材数	价格（不使用已有资材/使用已有资材）			
			飼い叶	木材	石材	黄金の资材
サイロを建てる	牧草仓库	100本	2200/200	7000/2000	24000/4000	1004万/4万
木材置き场を建てる	木材放置处	100本	2200/200	7000/2000	24000/4000	1004万/4万
石材置き场を建てる	石材放置处	100本	2200/200	7000/2000	24000/4000	1004万/4万
黄金の资材置き场を建てる	黄金资材放置处	100本	4000/2000	25000/20000	60000/40000	1040万/40万

初期我们的主角连资材放置处也没有，幸好背包相当大，在没有增筑资材屋前，所有购买或自行取得的资材都会先放在背包里。增筑资材放置屋所需的花费并不高，初期的各类赚钱法都可以让诸位玩家轻松挣到数十万，这时，推荐大家先增筑木材或石材的放置屋，每间屋子里可以存放999个资材，路边采集到的资材类也会自动放入资材屋，调查资材屋便可将资材取出用作栅栏等（注：牧草只能从牛羊小屋饲料口取出）。但由于资材屋用到的几率并不大，所以建议资材屋可以建造在牧场北边不常出入的角落位置，资材屋的占地面积均为4*5（横*竖）。

增筑内容	中文名	必要的资材数	价格（不使用已有资材/使用已有资材）			
			飼い叶	木材	石材	黄金の资材
とり小屋を建てる	鸡鸭小屋	420本	8900/500	26000/5000	94000/10000	4210万/10万
动物小屋を建てる	牛羊小屋	500本	10680/680	31800/6800	101300/13000	5013万/13万
池を造る	水池	600本	220000/100000（默认使用石材）			

是否不满足于每天除了种地就是挖矿，总希望牧场里多几分生气？养鸡场和牛羊牧场都在出售各类动物，但不增筑相应的屋子，商店老板是不肯将动物卖出的。每间屋子可以饲养四只家禽或牲畜，如果需要饲养更多，就需要建造更多的小屋，对于小屋的类别没有限制，即使全部增筑为鸡鸭小屋或牛羊小屋也无妨，但所有的饲养用小屋合计上限只有7间，如何分配就取决于玩家们自己的安排了。当我们从商店里购买动物时，老板会将动物放牧于牧场入口处，再由主角自行将动物赶入小屋，两地奔波势必耗费相当多的时间，所以建议诸位玩家将动物小屋建于离入口不远的位置，其中鸡鸭小屋占地面积为5*6，而牛羊小屋为6*6，略宽一格。

水池在增筑时，木工会直接选择用石材建造，也就是说如果今后需要转移水池的位置，必须先请木工拆除，不妨将水池增筑于牧场凸出的部分，水池的占地面积为3*4。水池中可以养鱼，但鱼一旦投入水池，价格会减半；增筑水池后在养鸡场追加贩卖鸭子（**アヒル**），鸭子可以在水池中游泳，不过很庆幸的暂时没有发生过鸭子偷食水池中鱼的事件。顺带一提的是，可爱的人鱼MM在与主角结婚后也只能住在这个水池里，每天取一条大鱼顺手便可以送给人鱼MM，真是一件人间乐事（众人鱼fans：为什么人鱼不能回家住！）。

增筑内容	中文名	必要的资材数	价格（不使用已有资材/使用已有资材）			
			飼い叶	木材	石材	黄金の资材
きのこ小屋を建てる	蘑菇小屋	300本	7000/1000	25000/10000	35000/20000	3020万/20万
メ-カ-小屋を建てる	制造机小屋	360本	10200/3000	48000/30000	132000/60000	3660万/60万

以上两间小屋笔者强烈建议各位玩家第一次增筑时便使用黄金资材（不希望自己的建筑达成全黄金的玩家可以选择别的资材），因为这两间屋子一旦建成就要尽量避免拆毁。理由：蘑菇屋中培育着各类蘑菇，蘑菇的生长期相当的长，一旦拆毁，前功尽弃；制造机小屋里放置着6台机器，除了动物产品加工机外还有罐头制造机以及种子制造机，一旦拆毁，这些机器就必须重新打造。本着节约是一种美德的思想，要一次增筑终身使用。蘑菇小屋以及制造机小屋均占地4*5面积。

蘑菇小屋建造完成后，东边农场商店里将追加香菇种子（**しいたけの种**），松蘑（**まつたけ**）和毒蘑菇（**ドクツルタケ**）的种子无处购买，只有秋天采集后利用种子制造机制造得到。香菇的生



↑蘑菇小屋。



↑制造机小屋。

长期为35天，每株可收获50个，但出货价格（S/M/L）相当低：50/80/120G；松蘑的生长期最长，需要59天，且每株只可以反复采摘10次，不过出货价格非常高：350/500/800G；毒蘑菇，顾名思义，食用后会中毒，减少体力增加疲劳，不过我们仍然可以在蘑菇屋中种植，毒蘑菇的生长期为42天，每株可反复收获30个，出货价格居中：100/130/160G（注：以上价格均为LEVEL 1时的价格，高等级的价格为等级的平方*LV1的价格）。蘑菇小屋中仅有6只木箱供培育蘑菇，将木材放置于木箱之上后撒蘑菇种子即可，要注意的是当最后一个蘑菇被采摘后木材又会恢复为普通资材的样子，但此时的木材不能再进行蘑菇的培育，用锤子敲毁旧木材后再放入新的木材才能继续培育，所以如何分配蘑菇的种植就要由各位玩家自行决定。笔者正在全力培育LV100的毒蘑菇中，秋天的收获祭上，如果将毒蘑菇投入大锅中便会触发全村人食物中毒的事件，如果投入的是等级100的超级剧毒蘑菇呢？期待结局的玩家不妨一试。

当玩家出货动物产品后，木工会寄来修建制造机小屋的信函。还记得以往所提及的赚钱大法必备的两件工具：种子制造机（种**メ－カ－**）以及罐头制造机（缶诘**メ－カ－**）吗？它们便是搁置于此，当然机器的打造还需要先前往高级矿场得到金刚石（**アダマンタイト**）后致电锻冶屋并为此花费20000G。制造机小屋里一共可放置六台机器，除了前两台，另有动物产品加工机4台，分别是：蛋黄酱制造机（**マヨネ－ズメ－カ－**）、奶酪制造机（**チ－ズメ－カ－**）、酸奶制造机（**ヨ－グルト メ－カ－**）、毛线制造机（毛丝玉**メ－カ－**）。

爱情攻略之隐藏人物篇



生日：冬29日
喜好：虹**カレ－**（+800）、红色草、毒蘑菇（+500）
常出现地点：魔女自宅（豪宅旁）

魔女作为本作最爆笑人物亦不为过，除了前次“公主的过去”事件，即将为大家介绍的魔女的四个爱情事件也足以让诸位捧腹不禁，不过要达成可并不容易。

事件一：初会

爱情度0–9999（黑心）

时间：主角初次拜访豪宅后

要求：无

概况：魔女询问主角“女神是不是很恶心？”似乎有点损人，不过本作的女神成天狂笑的样子的确相当恐怖，选择“恶心”魔女便会很高兴认同主角，可怜的女神此时还未救出应该听不见吧……

选项：

『**ムカつく**』……………………爱情度+3000

『**ムカつくない**』………………爱情度–2000

事件二：笑药

爱情度10000–19999（紫心）



↑死亡50头动物实在是很不人道的行为。

时间:10:00–18:00

地点:女神泉区域(从小精灵之家出来后)

要求：魔女爱情度10000以上、动物死亡50头以上、收获祭扔进毒蘑菇5次以上、晕倒10回以上、忘忧谷尝试出谷10次以上、魔女送礼10次

以上、往地上丢垃圾10次以上，且女神已经救出。
概况：感到无聊的魔女想要弄女神一下，于是邀请女神一起喝茶，然后准备在茶里加些笑药。笑药作什么的？当然是让女神狂笑不止的咯："真想看看她满地打滚的样子"，魔女果然很能恶搞啊,但机灵的女神拒绝了魔女的要求。魔女郁闷地询问主角："你觉得女神是不是做得很过分?"其实好像做得过分的是魔女……



↑感到无聊的魔女想用笑药来招待女神。

选项：
『そう思う』……………………爱情度+3000
『思わない』……………………爱情度−2000

事件三：打发无聊
爱情度20000−39999（蓝~绿色心）
时间：非节日6：00−23：59
地点：魔女之家
要求：魔女爱情度20000以上、送给魔女礼物1000次以上

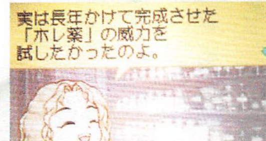
概况：话说这天魔女在家闲的发慌，"正巧"我们的主角出现在魔女的面前。"喂，来陪陪我打发无聊吧。"不祥之感涌上心头，但为了追求魔女，我们必须有视死如归的精神，答应吧。幸好魔女在激烈的心理斗争后善心大发，放弃了捉弄主角的念头，否则不知道主角会遭遇怎样的不幸呢？我们的主角一定当时也打了一个很大的寒颤吧……



↑真无聊啊，耍谁好呢？

选项：
『よろこんで』…………………爱情度+3000
『绝对イヤ』……………………爱情度−2000

事件四：试药
爱情度40000−65535（黄色心以上）
时间：非节日6：00−23：59
地点：魔女之家
要求：魔女爱情度40000以上、送给魔女エリ草一棵
概况：诸位玩家有没有好奇过魔女家的大锅在煮什么东西？这次终于揭晓了，答案就是迷魂药！我们的主角不幸的又"正巧"出现在她面前，顽皮的魔女决定拿主角做试验。不知就里的主角一边说着"谢谢"一边喝下了味道不怎么样的药。结果主角发狂，追着魔女满屋子奔跑，魔女大惊："不要啊不要啊！"危机中魔女总算记起了恢复正常的咒语，还主角一个清醒，爱恶作剧的魔女终于受到了教训。



↑长年研究的居然是迷魂药。

选项：
『ヤダ——！！』…………爱情度−2000
『サンキュー』…………………爱情度+3000

至此完成所有的事件，不过魔女也不是那么容易就能娶到的。除了以往结婚必备条件外，还必须主角晕倒100次并且送礼给魔女达到10000次，。不过MMV并没有为难大家，这10000次并没有一天一次的要求，诸位玩家可以把猫抱至魔女处，让魔女反复评价猫即可，不过这样说上10000次话也着实非常辛苦。不过为了娶得魔女再辛苦也是值得的。



↑对立的女神当然不会为魔女鸣钟。

此外完成一定条件后，魔女会送给主角照片作为礼物，当然得到礼物的同时，魔女的好感会增加，但此时玩家手中不可持有物品，否则魔女就会以此为借口拒送礼物。
得到魔女照片的条件：
1、动物死亡50、100、200、300、400、500、1000头
2、乱丢垃圾10、100、1000、10000、100000、1000000、10000000个
3、收获祭上投入毒蘑菇5、10、15、20、25、30、35次（一年一次）
4、主角晕倒（疲劳度MAX）10、30、50、70、100次
5、主角试图离开忘忧谷10、100、1000、10000、100000、1000000、10000000次
6、送给魔女礼物10、100、1000、10000、100000、1000000次

虽然中国大陆没有一个良好的掌机游戏大环境，但是《PG》承担起玩家和掌机交流的媒介有这点就够了。（孙恩玉）男，19，北京市海淀区中关村大街59号东风六楼214室，100872



小A淘气3000问(五)

问题15 小A：既然上次提到了龙，那飞龙和太古龙有什么区别么？

包叔：体型上的区别你不会看不出来吧？

小A：当然，我是说本质。

包叔：那我就详细的说说，俗话说龙生九子，各有不同。当然艾雷布大陆的龙没那么多种，但大体来说，也的确是有很大区别，能见到以下五种。第一种是龙女，也就是冰龙或者光之龙也叫神龙，多是游戏中的女一号或者二号，LOLI为多。第二种是太古龙，也就是史前生物——火龙，在人龙大战后迁居到其他地方的龙。二十年前还是BOSS级别的，但是现在已经是量产型的了。第三是魔龙，只在最近几年发现了一只，还被土匪领主的儿子封印了。第四种是尸龙，存在于别的大陆，一切能力未知，只听说力量不亚于魔龙。第五种是飞龙，也就是通常被人们驯服的龙，体型小。与同类比起来比较温顺。多用于坐骑。

小A：那人们骑的飞龙是单一种品种？我还以为是小龙崽子呢。

包叔：情况有些类似人类把狼驯化成狗的过程，把当年人龙之战遗留下来的小龙加以驯化，再不断培养新品种后产生了现在的飞龙。

小A：其实还有一个问题困扰我二十多年了，从二十年前我们遇到土匪领主后就一直念念不忘。

包叔：说来听听。

小A：太古龙是不是就是恐龙？如果是的话。那妮妮安……（消音）

问题16 小A：为什么大陆没有女性狂战士呢？

包叔：这个问题问的好，其实几十年前我就致力于这个问题的深入研究。首先，你看看狂战士的基本特征，第一，肌肉丰满、体魄强壮，女性如果努力的话还是可以做到的。第二，头上戴着铁盔甲，胳膊上包裹着铁护具，而且还要拿大斧头，那么沉重的东西，女性就算勉强带了，也会影响战斗。而最重要的一点，就是所有的狂战士都不穿上衣！

小A：不穿上衣的女狂战士？这不正是主人你崇高的理想么？

包叔：瞎说啥实话……

问题17 小A：为什么暗杀者都穿着披风？这样不是会影响到他们暗杀时的速度么？而且同时也会影响动作的连贯性的啊？

包叔：完全不会啊，其实他们暗杀者穿的这种衣服杀人时是有专业术语的，这套完美的动作叫“我悄悄地蒙上你的眼睛，让你猜猜我是谁”。

小A：为什么叫这个名字？

包叔：你想，当一个人从你头顶掠过，一手按住你的头顶，然后当你正准备反击的时候，突然一个斗篷蒙住了你的眼睛，裹住了你的头，你惊慌失措的那一刹那，对方手起刀落……

小A：为什么用我做反面教材……

问题18 小A：那剑圣的头发呢？那么长，不是会影响到他们攻击时的速度么?而且同时也会影响动作的连贯性的啊？不会和暗杀者的披风一样是用来蒙对方脸的吧？

包叔：当然不是，他们这招也是有专业术语的，这个完美的动作叫“脖子扭扭、屁股扭扭”。

小A：我寒，这都是什么名字啊？

包叔：你看，当剑圣双膝用力一蹬，纵身跳到半空中，然后伏身跃下，举起剑准备刺敌人头部。而这时因为人是在空中落下状态，自然无法躲避敌人从地面上的攻击。所以他们先扭扭屁股，调整好自己的位置与角度，保证攻击的准确性，然后再脖子扭扭，用长长的头发甩下去，敌人正在向上看，所以头发自然就抽中了敌人的眼睛。然后，趁敌人本能地闭眼的一刹那……

小A：如此说来，那头发的作用比披风还要大！

包叔：为什么这么说？

小A：你看，登山的时候可以当牵引绳，过河的时候可以顺便用来钓鱼，战斗的时候可以用来甩敌人眼睛，暗杀的时候可以勒敌人脖子，打扫房间的时候可以当扫把，就连吃饭的时候都可以卷几快肉带回去偷偷吃啊。

包叔：你这种占便宜没够的小农意识是哪里学来的……

小A：近朱者赤，近墨者黑……

包叔：好了，这系列的稿子到今天就全部结束了，谢谢收看！

暗凌：你不是说要写3000个问题的么？

包叔：啊，那就好似“飞流直下三千尺”一样，我只不过是意思意思嘛。

暗凌：嗯,那你的稿费我也就意思意思算了。

包叔：……

小A：主人！你怎么走了？你干吗去？

包叔：到月亮上蹲在墙角画圈圈去……

后记：

小A：主人啊，这个问题有些不雅，所以刚才写稿子时没说出来，但我还是要问。他们那么多人，行军路上南征北战，几万人，早起去厕所怎么办啊。

包叔：你思考问题的方式还真奇特，这种问题都能想的出来……说起来，应该是“限时限量”政策。

小A：限时限量？限时我还能理解……这限量……

包叔：想什么呢？我的意思是说，每次不能所有的士兵都去厕所吧？那样如果敌人来进攻就死定了，所以他们要一批一批的去。量，指的是一次去的人的数量，而不是……

暗凌：和你说了多少次了，你这期的稿子又太恶搞了，而且跑题也太严重了！

包叔：一激动就……

文/NW旅团 斋藤★鬼斩　责编/暗凌

火纹人物事典



姓名：贾法尔(ジャファル)
年龄：不明
身份：原“四牙”之一的“死神”

拥有“死神”称号的男人，或者说是“机器”，作为孤儿被奈鲁卡鲁收养，从小就被灌输怎样杀人。在经过了严格的训练后，使得他的心中只有杀戮，成了一具不折不扣的杀人机器。像狼一样孤傲，拥有猎豹般的速度与鹰一样的敏锐的眼睛，以及野兽一样的猎杀本能，再加上他娴熟精湛的暗杀技术，即使是再厉害的高手也难逃被瞬间秒杀的厄运。永远冷漠的表情与冷酷的性格让人无法接近，让人光是听到他的名字就不寒而栗。

虽然他杀了无数的人，但是内心孤独却又根本不知道什么是孤独的他，却也只能算是奈鲁卡鲁野心下的牺牲品，可悲的角色。不过，自从一个叫妮诺的女孩走进了他的生活后，他慢慢地改变了，以前冷漠的心也开始慢慢融化……



必杀技台词分析

美女Nell总会给人一种邻家大姐姐的亲切感，很难把她与枪林弹雨的沙场联系在一起，但是事实证明，“以貌取人”是绝对不可取的，Nell的必杀技之强悍足以令看轻这个淑女CO实力的人瞠目结舌——步兵的M Gun竟然可以击毁满血的新型坦克！这种“人品爆发”的现象在现实中——还是有可能发生吧，如果那颗子弹恰好打进了新型坦克的油箱……

闲话打住，接下来我们一同欣赏一下Nell的台词吧。





“Lucky me!”（“祝福我！”）

“LUCK is a skill!”（“幸运是一种能力！”）

这两句……真没什么可说的，仅是对她特殊能力的补充说明，话说回来，一个人的运气得好到什么程度才敢说自己的“幸运”成为了“能力”啊，彩票商一定很害怕这种人的出现吧（偷笑中）。

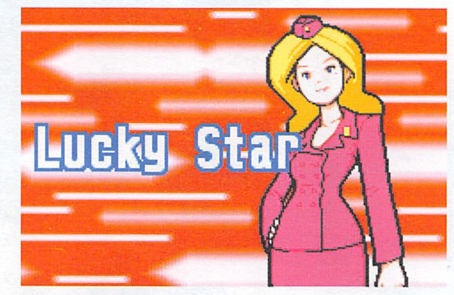
“I'm just getting started!”（“我就要动手了哦！”）

“Hmm... Time to get serious!”（“嗯……是时候认真些了！”）

在战场上说出这两句话来，真不知道对手听到后会是什么反应，如果是Flak这样的莽夫，绝对会气得脸红脖子粗随即全军出击拼个死活，就算是Hawke这样有理智能克制情绪的强者，也会在心里作出一副哭笑不得的尴尬相，原因是什么？Nell说者无意，却给有心的听者一种“其实我刚才只是跟你随便打打”的感觉，客观地说，这是对敌手的一种侮辱。如果这不是Nell的心理战术的话，只能说是她当教官当得太久，看谁都像是自己的学生，因为这种心理上的优越感而影响了战斗中的心态。当然，这两句话如果是在盟军间的军事演习中说出来，会更适当些。

“C'mon now! Let's have a little fun!”（“来吧！咱们来点有趣的！”）

不敢相信这句话出自Nell之口，总感觉这是战争游戏论者Lash的腔调，不过，从这句话中我们也可以多少体会到Nell在战斗中的那份轻松与从容，这也表现出了她对自身实力的充分自信。Nell说出这话的时候也是她认真发挥的时候。另外，这句话带来的战斗画面也确实很有趣——再想想吧，步兵、新型坦克、砰、轰隆……



努力+汗水+游戏+掌机迷=我的全部生活。（刘圣龙）
男，河南省濮阳市华龙区长庆路法院家属院1楼一单元东户，457001

新兵种畅想

YY无极限，让我们继续发挥自己的想象力，来构思AW中的新兵种。欢迎读者朋友们也来参与，展示自己的聪明才智。

这个兵种有点借鉴于《星际争霸》中的ghost，不过没那么强。它的特点首先是可以隐形，隐形后不被对方接近时则不可见，但每回合要消耗5点燃料。隐形状态下只能被士兵系部队攻击，机械部队攻击不可（特工隐蔽性强，机械部队无视）。它的主武器只能攻击车辆系部队，对士兵系部队、空军、海军统统无效，但对车辆系部队的效果极其显著。副炮手枪是防身武器，可以攻击士兵系部队和直升机部队，但效果比步兵的步枪还差就是了。其它士兵系应有的占领、启动导弹等一应俱全。特工偷偷潜入对方的重兵器内部安放炸弹，也学一把Solid Snake，所以对车辆系部队效果极其显著。不过培养一名优秀特工的代价非常高，所以造价也就高达12000G。

名称	特工	生产价格	12000G
射程	1格	主武器	可控定时炸弹
弹数	3	副武器	手枪
视野	5	移动力	3
燃料	50	移动类型	便装

它的意义主要是用来牵制车辆系部队，并且隐形时用来挡路效果非常好，因为隐形时免疫一些非士兵系部队攻击。再加上对车辆系部队的绝对优势，因此士兵的作用会越来越突出，至少车辆部队少不了它们的保驾护航。虽然特工造价不菲，面对士兵也会处于劣势，不过试想一下如果用这东西摆成一排来防守，对方想攻过来怕是很难了，呵呵。

名称	布雷车	生产价格	12000G
射程	无	主武器	地雷
弹数	1	副武器	机枪
视野	1	移动力	5
燃料	99	移动类型	轮胎

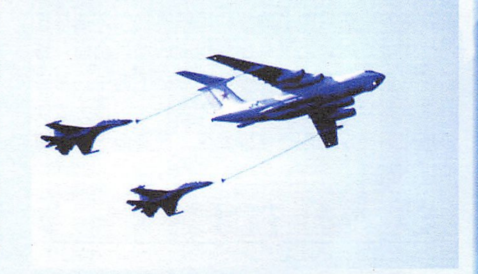
布雷车的作用就是设置地雷，移动后可以在临近1格地形上设置地雷，设置地雷的地区不能为山地、河流、海洋和据点以及指令塔，也不能设置在有敌我单位占据的地区。地雷设置后占据1格区域，不可移动，不被对方接近时不可见。当对方的部队走进雷区则受到伤害，地雷则消失。地雷对士兵系部队伤害致命，对车辆系部队伤害中等，对空军部队毫无影响，但根据AW传统的“小兵围飞机”的惯例，如果空军移动时穿越了雷区，那么自动会在前一格停止，类似于被隐藏在森林中的部队阻隔。鉴于地雷这么霸道，因此布雷车最多只能携带1颗地雷，但是可以靠补给来反复补充。副炮机枪攻击力较低，但对付士兵系部队效果还算不错。

地雷只有被对方接近时才能被看到，当被对方发现时可以被任何对地武器攻击，基本上任何对地武器都能一下子清除地雷，除非攻击的部队HP太少。行军时就要求更为谨慎，步步为营，及时侦查的话，对方的地雷也没有用武之地。有时候需要部队快速推进时，只有靠廉价的部队舍身踩雷了。

特工和布雷车都是与隐形有关的兵种，因此反隐形就显得特别的重要，所以Sonja的特技效果要加上一点，那就是扩大视野，显示暗礁和森林中藏匿的部队的同时，让视野内的隐形部队被发现。这样一来Sonja的实用性就增强了许多。

名称	补给机	生产价格	10000G
射程	无	主武器	无
弹数	无	副武器	无
视野	2	移动力	7
燃料	70	移动类型	飞行

有补给舰那么自然也少不了补给机，这个专门为缺乏燃料的空军部队提供支援。和补给舰一样，它可以对相邻一格的部队修理1点HP，并补给燃料和弹药。除此之外，它还有运输士兵的能力，可以一次搭载两个士兵。从价格上来看，它是运输直升机的2倍，不过运输能力也是运输直升机的2倍，且移动力还要稍高一些，另外也有修理补给能力。虽然如此，运输直升机价格低廉的优势也是它无法代替的，防守的时候运输直升机的优势就体现出来了。补给机是高空飞行单位，武装直升机是无法攻击到它的。



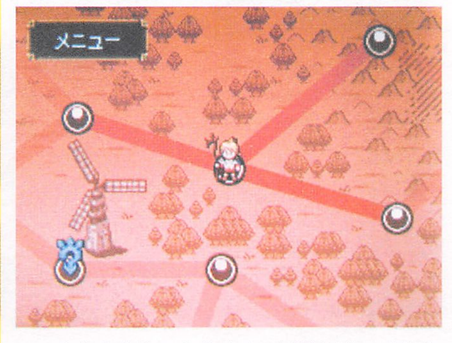
苦恼，苦恼呀！我玩PUZ类游戏时，为什么我身边所有朋友，看我像看怪物一样。（杨柏嵩）
男，20，攀枝花市保密局，617000



游戏操作

在游戏的标题画面可以设置操作型，惯用右手的玩家用右手持触笔，左手拇指按十字键查看剧情对话，食指按L键使用魔法，惯用左手的玩家用左手持触笔，右手拇指按ABXY任意一个键查看剧情对话，食指按R键使用魔法。

移动



本作中在地图上的移动用触笔操作，选择任何一个地点时，上屏幕出现相应的场景画面，移动时只能向相邻的地点移动，点一下选中，再点一下就移动过去。地图上有蓝色标志的地方表明该地点有固定的剧情事件发生，而其他地方有可能进入战斗。



战斗

1、主角的等级。



2、主角的HP和MP：HP用蓝色槽表示，当HP减为0时主角进入气绝状态，战斗失败；使用魔法需要消耗MP，威力越大的魔法消耗MP越多，MP会随着时间渐渐回复。

3、战斗地图：地图上较大的蓝色圆点表示主角，较小的蓝色圆点表示己方魔物，较大的红色圆点表示敌方魔导士，较小的红色原点表示地方魔物，类似魔法阵的图形表示魔素水晶。魔素水晶分为己方、中立、敌方三种：己方魔素水晶在战斗地图上表示为蓝色，附近的己方单位会渐渐回复HP，当敌方魔物在旁边停留片刻后，会受到污染成为敌方的；敌方魔素水晶在战斗地图上表示为红色，附近的敌方单位会渐渐回复HP，当主角或一些具有净化能力的魔物在旁边停留片刻后，会被净化成为己方的；中立魔素水晶在战斗地图上表示为白色，没有任何效果，可以被污染或净化。

4、己方魔物小队：可以看到魔物的等级和每个魔物的HP。

5、战斗胜利条件和限制时间。

6、HP槽：己方单位HP槽显示为蓝色，敌方为红色，受到伤害时减少。

7、宝箱：有些战斗场景中有宝箱出现，主角或己方魔物接触到宝箱后便取得里面的道具，道具用来给魔物小队装备，提升其某一方面能力。

8、魔素水晶：己方魔素水晶为蓝色，敌方魔素水晶为红色，中立魔素水晶为灰色。



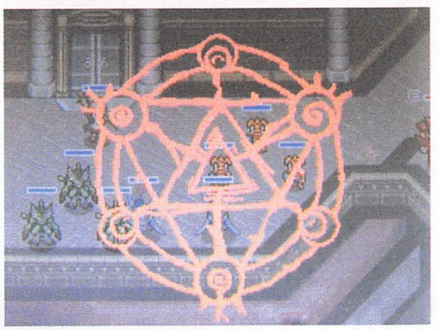
魔法

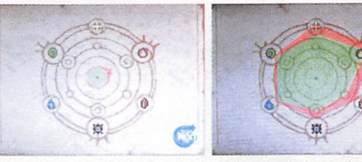


游戏中的世界里存在着七种属性，在微妙的均衡之上建立起秩序，七种属性中位于对立轴两端的风与地、火与水、光与暗是三对对立的属性，而位居中央的天秤之力维持着对立轴的平衡。大气、大地、海洋等到处都充满着魔素，引发魔素之力的方法论被称为魔法，以魔杖为媒介引导出魔力的人们被称为魔导士。

战斗中使用魔法时，按住L/R键，下屏幕出现类似魔法阵的圆轮，用触笔在上面描画出魔法符文的形状后，松开L/R键，即可使用相应的魔法。当按住L/R键时，上屏幕显示的是各种魔法符文的描画方法，白色的点为起始点，每个符文右下角的数字为消耗MP值，最右侧的竖槽则表示当前MP。魔法的使用方法包括很多种，例如选择己方或敌方单体，选择某个区域中的所有单位等，在成功描画后可以根据下屏幕左下角的图标来判断如何使用。主角本身存在着魔法等级的设定，某个属性的魔法等级越高，则消耗MP越少，魔法威力越大，魔法等级与使用频度有关。







每一场战斗结束后都会显示主角的魔法等级和发展方向，图中的红色和绿色图形代表着魔法等级，最开始是很小的均衡的正六边形，某个属性的魔法使用次数较多的话，有色图形就会向着该方向扩展。由于对立属性的存在，想要均衡发展是有一定难度的，某一种属性的魔法使用次数较多的话，对立属性方向的有色图形面积就会减少，例如从图中的情况可以看出火、光、风、水都是较常使用的魔法，而暗和地魔法则较少使用。

主菜单



在游戏中的地图画面左上角有主菜单，菜单选项从上到下依次是编组自己的魔物小队、查看魔法图鉴、存档、读档、结束游戏。

在剧情进行到一定程度以后，玩家就可以捕捉战斗中遇到的各种魔物了，捕捉后的魔物可以在下一场战斗中成为己方作战单位，主要作用是保护魔导士。魔物小队最多可以有三个，在“编成”界面中进行设置，红色框中表示当前已编组的魔物，点一下可以在上屏幕看到其详细信息：从上到下从左到右依次是魔物的名称、等级、消





耗UP值、小队个体数、属性、行动方式（飞行/地面系）、经验值、HP、行动速度、攻击力、MP、物理防御力、魔法防御力，还有说明文字和图像。

主角具有一个UP（unit point）值的属性，在编成界面右边显示，编组的魔物小队消耗UP总数要小于或等于主角的UP值，越强大的魔物消耗UP越多。战斗中捕捉魔物时虽然每次只捉住一个，但是编组成小队时可能会是一个、两个、或者三个，当然也是越强的魔物小队个体数越小，例如LV40的龙，小队个体数就是1。参加战斗的魔物都能获得一定的经验值，从而提升等级，各项能力值也会随着升级而提升。

要更换魔物时，连点两下进入捕获魔物列表，选中的魔物连点两下编组入当前队伍。绿色框中表示当前魔物装备的道具，点一下在上屏幕查看其效果，更换道具的操作与更换魔物一样。魔物列表的空间足够多，因此可以尽情捕捉，而道具的数量是有限的，达到上限后，必须扔掉旧的道具才能加入新道具。

本作的魔法非常丰富，基本的魔法符文一共有18种，剧情发展到一定程度学会双符后，就可以把18种魔法进行自由组合，因此本作中的魔法数量多达300种以上！尝试各种魔法组合，探索新的魔法也是很有乐趣的。在魔法图鉴中，所有



魔法按照编号排序，各种属性魔法以颜色区别，红色为火，蓝色为水，绿色为风，棕色为地，黄色为光，黑色为暗，点右边的图标可以查看对应的某个系的魔法。



在存档界面时，上屏幕显示主角的各项能力值以及各系魔法的等级。

详细攻略

这是世界创造之神死后的世界，创造神为他深爱的人类留下了七根蕴涵魔力的魔杖，交给精通魔法的贤者和弟子们世代相承，维护着世界的平衡，他们被称为守护者。就这样过了一千年……

继承魔杖的贤者先后遭到袭击，已经有四根魔杖被人夺走，白夜之法星——继承了光之杖的贤者，发现这些事件是继承天秤之杖的黄昏之歌姬所为，她想要取代神的位置，毁灭已经腐烂的世界，重新建立新的世界！白夜之法星决心结束黄昏之歌姬的疯狂行为，但是在天秤之杖的力量下，他什么也做不了……

直接点触屏幕向攻击对象使用魔法，一共三次，分别是三体攻击魔法、范围攻击魔法和召唤光之凤凰，由于剧情设定，只能打败黄昏之歌姬身边的四只蝙蝠而已，无法对她本人造成任何伤害。

“你是奈何不了我的，好吧，为了向你那‘美丽的’自我牺牲精神表示敬意，我将让你成为我

的仆人，协助我来建设这个新的世界。”白夜之法星倒在了四种魔力的攻击之下，他喃喃道：“艾萨克，这个世界的希望之光就托付给你了……”黄昏之歌姬还没有得到真正的光之杖，世界的命运将会如何呢？

第一幕

我永远也忘不了那天的事情，黑色的凶云遮蔽了天空，凶暴的魔物闯入了原本和平的小村子，人们惊慌失措四散逃离，到处都是恐怖的破坏与混乱……等到我回过神来的时候，我已经和爸爸妈妈走散了。恐怖驱使着我一直向日光森林的深处奔跑，就这么不吃不喝地一直奔跑，不知什么时候，我昏了过去……当时救了我的人，是独自居住在森林深处的老魔导士婆婆，我就这样成为她的弟子，在她的家中住了下来，婆婆像对待自己的孙子一样疼爱我。

终于有一天，我在森林里见到了爸爸，我为再度相逢而狂喜不已，但是爸爸却对我视若无睹。“爸爸，为什么，为什么你什么话都不说呢？爸爸！爸爸！爸爸——”他不顾我的竭力呼喊一个人远去……

清晨的阳光洒满了小木屋，刚才我又梦见了爸爸，我们相逢那天的每一个细节都反复出现在我的梦中。婆婆叫我带上魔杖跟她复习基本的魔法。“好，拿好你的魔杖，我们先来复习移动，目标是你前面的那个箱子。”

用触笔在下屏幕上先点一下自己，然后再点前方的箱子，就自动进行移动。

“居然是空箱子啊，师父真过分！”“光做到这点程度就想受表扬么？然后是魔法的练习，使用魔法必须有‘符文’，这是所有魔法的基本，魔导士只有通过符文才能引发出强大的魔素之力。”

最先学会的是火之符文，在实战练习中打败师父准备的三个魔物就可以了。

“不错不错，再复习一下水之符文和光之符文，可以发射水弹攻击和利用神圣之力治疗。”

第二次实战的对手也是三个魔物，不过这次魔物会主动移动过来，一边躲避一边攻击吧,胜利后升到2级。

“师父，这三种魔法我都牢牢记住了，作为基本魔法很重要对吧？可是师父，我还想学习更加强的魔法，像父亲那样……”“艾萨克，拥有自己所无法制御的强大力量，只会给人带来不幸。”“可是，我相信爸爸妈妈一定都还活着，我要凭自己的力量找到他们。”“艾萨克，你是个温柔的孩子，但是绝对不要寻求过于强大的力量，答应师父好吗？”

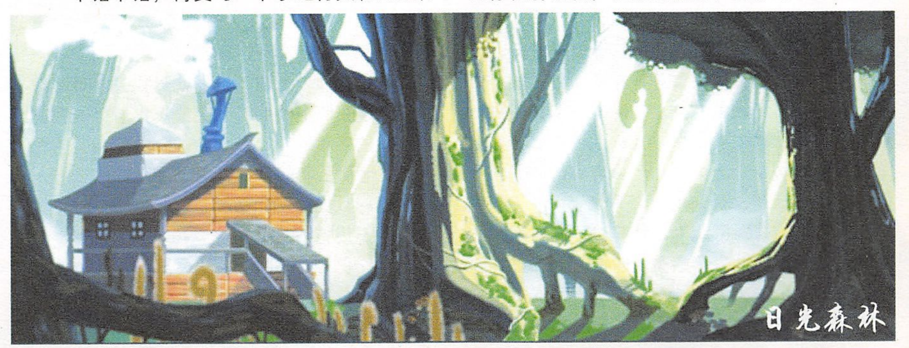
魔法复习结束后之后，师父叫我去塔姆塔村给大叔送药，就在日光森林的西北方向，我出发不久之后，一只魔物突然间出现在我眼前，看我来打败它！

选中敌方魔物后，可以在上屏幕查看其各项能力值，描画符文的时候魔物不会停止行动，因此注意不要让魔物过于接近自己，否则会受到攻击，打败地图上的全部魔物后升到3级。

虽然初战大获全胜让我非常欣喜，但是这片森林里从来不曾出现过魔物，这件事情让我很担忧，真希望这一切只是我太多心而已。一路顺利地走到了塔姆塔村，正跟大叔寒暄之时，一个青年抱头闯了进来，上气不接下气地说：“魔物、魔物出现了，运送木材的人都被……”“可恶，这样的话街道修复工程不就没办法进行了吗？”能打败魔物的只有魔法，我冲出门去，与村中肆虐的魔物开始了战斗。

本战魔物实力比之前的稍强，不过如果操作熟练的话，一样很简单就能获胜。

正当我一个人奋战之时，突然有人说：“魔法用的相当熟练嘛，看来一定是有一个好老师。”说话的人是一个身穿蓝衣的青年，“抱歉失礼了，我是雷欧纳德，跟你一样是一名会用魔法的人。我看你很有素质，也很有感觉，假以时日一定会成


日光森林



为了不起的魔导士。但是仅以魔法之力打倒魔物是有一定界限的，魔导士终究是人类而已，奥尔库斯这种程度的魔物还好，如果遇到更强大的魔物，肉体是承受不住那种攻击的，就算再怎么锻炼，人类的身体也无法防御龙的利齿，对吧？”雷欧纳德说的确实很有道理，我从来没有考虑过这样的问题，那么到底要怎么做才能战胜强大的魔物呢？

“利用魔物之力来对抗魔物就可以了，魔物本来就是由于人类而产生的。”“什么？你说魔物是由于人类而产生的？”雷欧纳德的话让我非常震惊，怎么会这样呢？“哦，看来我说了多余的话，算了，别在意这些，按照我说的去做就可以了。首先，我要教会你使用暗之符文，它拥有捕获魔物的力量，尽量削弱魔物，然后利用暗之符文捕捉它们。”

利用暗之符文捕捉魔物有使用范围的限制，必须在离魔物非常近的情况下捕捉，在画面上以黄色的光亮圆形 区域表示，当魔物处于该区域内时才能捕捉。

我遵照雷欧纳德的指示使用暗之符文，从地面上瞬间伸出的手臂牢牢捉住了一只附近的奥尔库斯，成功了！“你做的还不错嘛！捕捉魔物之后，就可以在下一场战斗中编组成自己的队伍了。接下来教你怎么指挥魔物吧，魔物们是用来保护魔导士自身的。”

指挥魔物的操作与对自己的操作一样，点选魔物进行移动，选中箱子让其打开，选中敌方目标让其攻击，用触笔点住屏幕并拉动时，就会出现红色的圆圈，触笔离开屏幕时，红色圆圈内的所有己方单位都会被选中，这样就可以指挥复数单位共同行动了。学会操作之后与自己的魔物部队一起打败地图上的所有魔物即可。

在雷欧纳德的帮助下，我解决了所有来袭的魔物，当我想向他表示感谢的时候，他却已经走了，真是一个神秘的人。在塔姆塔村耽误了不少时间，我要赶紧回师父那里去才行。回去的路要经过风车之原，我冷不防被天上掉下来的东西砸个正着，正在疑惑间，听过一个少女的声音说：“哎呀，对不起，你没事吧？”抬头看去，一个红发少女出现在我眼前，原来刚才是一个大活人砸在了我身上……“没事是没事啦！”我揉了揉有点疼的脑袋，“可是你为什么会从天上突然掉下来呢？真是个奇怪的女孩。”“真是抱歉，因为我的风……算了，这种事情不说也罢。对了，能把你的魔杖借我用一下么？”一个素未谋面的女孩子居然开口就跟我借魔杖，那可是爸爸留给我的重要的东西，而且师父也说过魔杖相当于是魔导士的生命，说什么也不能借给她。

没想到这个女孩子居然说我小气，这可不是小气不小气的问题吧！我们正要开始争执，突然听到了魔物的低吼，又是魔物，我来保护她吧！“你行不行啊？教你用这个吧，风之符文，是能够远距离攻击的疾风之魔法哦！战斗就拜托你啦！”

战斗前学会风之符文，攻击距离比火之符文远一点。本战比较有难度，魔物分好几批发起进攻，单靠己方魔物小队是无法抵御攻击的，必须使用魔法来削弱敌人的实力，同时尽量保证己方魔物的生存。战斗胜利条件是消灭地图上所有的魔物，一旦主角或者要保护的女孩子被打倒就失败了。

“真是让我吃惊啊，你好强哦！”听到这个女孩子兴奋的称赞我，我还有点不好意思了，等等，她既然会用风之符文，那她应该也有魔杖嘛，为什么只让我一个人对付魔物呢？“你说什么呀，这么贵重的东西怎么能用来跟魔物战斗呢？”她说起这句话还真是振振有词。

“对了，你的魔杖蕴藏着强大的魔力，不像是小孩子的东西，你一定有一位很厉害的老师吧？你的师父是谁？”我把我和师父的事情原原本本地告诉了她。“住在日光森林中的老魔导士……”她喃喃地说,沉思片刻后对我说：“我是特莉丝缔娅，是一名见习魔导士，你能不能带我去见你的师父呢？”我和婆婆一直是两个人住在森林里的，很少有人登门拜访，听说她想要去,我很高兴，情不自禁的加快了步伐。

见到有客人来访，婆婆就叫我去瀑布边打水回来烹茶，剩下她们二人交谈，说着一些我完全不知道的事情。

“他那么年轻就能把魔法运用得这么好，真不愧是您教出来的弟子啊！”

“不用特意这么说吧，风之女。”

“您已经注意到了么，不愧是光之……”

“别说了，我早就已经引退了，现在只是派不上什么用场的老人而已。封印不知什么时候已

经解开了，我想魔物的出现也是这个原因吧。黄昏之歌姬，天秤之杖的继承者，是她所为吧。”

“如您所言，她已经几近疯狂了，从贤者们手中夺取了魔杖，意图成为新时代之神。”

“魔杖是继承神力之物，岂能由旁人轻易引导出魔力？”

“很不可思议吧，我本来也不相信，但是我的风之杖被黄昏之歌姬夺走之后，亲眼见到她引导出风之魔素的魔力。说起来，那位少年的魔杖莫非是贤者的……”

“没错，那正是贤者的魔杖，光之杖，是少年的父亲托付给他的。”

“那么，他就是白夜之法星的……”

“对，他就是光之贤者的儿子，拉塞尔给予了他过于残酷的命运啊！把这个世界最后的希望，让这个少年背负起来，白夜之法星，恐怕已经屈服于黄昏之歌姬的魔力下了……”

“哼哼哼，真是遗憾啊，你已经没有时间了！光之杖还是交给我吧！”冰冷的声音让两人大惊失色，黄昏之歌姬追赶特莉丝绨娅找到了小木屋。

当我走到瀑布边时，惊异的发现水里的鱼全都死了，翻着白肚皮漂在水面上，以前在这里总是充溢着水之魔素，而现在一点水之力也感觉不到。更令我吃惊的是瀑布边出现了大批魔物，这件事情太不寻常了，还是赶紧回到师父那里去告诉她吧。

战斗前学会地之符文，抓紧时间用地之符文制造出障碍阻挡魔物的攻击，胜利条件是在限制时间内逃到左上角的出口，限制时间为5分钟，让主角用火之符文打破上方的冰柱，指挥魔物去开宝箱。逃离路线建议选择打破左边中部的冰柱，只打破一个，当魔物来攻击的时候很容易防守，否则被五六个魔物围攻的话很容易全军覆没，之后就可以轻松逃到出口，时间绝对够用。

当我赶回去的时候，森林中到处都是魔物，充满了恐怖的气息，动物们全都躲了起来。我击败魔物之后，急匆匆地向小木屋跑去，但是呈现在我眼前的是冲天的大火和浓浓的黑烟，我不在的时候到底发生了什么事呢？

本战要消灭地图上的全部魔物，一开始的位置非常不利，很容易被左右夹攻，右边的魔物比左边少一点，因此应该尽快向右边移动，消灭右边的魔物后，休息片刻用光之符文回复，再向左边的魔物发起进攻。一定要注意让己方魔物挡在主角和敌方魔物之间，保护主角不受到攻击，否则主角很容易首先倒下。

“婆婆！婆婆！”我一心牵挂着婆婆和特莉丝绨娅的安危，见到她们平安无事就暂时松了一口气，在场的还有一位白发女性，我不知道她正在威胁婆婆交出光之杖。“艾萨克就拜托你了，我来拖延黄昏之歌姬！”特莉丝绨娅叫我闭上眼睛，使用风之力开始飞行，而婆婆此时正在尽力战斗着。

第二幕

我们降落在离小木屋很远的风车之原。“到底发生什么事情了？婆婆为什么要战斗？我要赶紧回去救她！”“对不起，如果我的力量更强大一些的话……”特莉丝绨娅黯然的神情让我的心猛然收紧。“你冷静想一下！你的师父是多么希望你能安全逃走，她把希望寄托于你和魔杖，为此她拼命保护你啊！”

“拼命……到底怎么了？到底怎么回事？我不明白！”“艾萨克，你好好听着，这个世界会变成怎样，这是你背负的命运。这个世界由七位持有魔杖的贤者守护着，但是有一天，其中一位贤者对她所守护的人类的愚蠢感到绝望，她的名字是赛奈卡·温德尔，是被称为‘黄昏之歌姬’的美丽女性。”黄昏之歌姬？就是我刚才见到的那位白发女性吧。

“她想把世界之神遗留的七根魔杖全部抢到手，成为新的神，新的世界的创造者。她已经夺取了另外四根魔杖，如果光之杖也被夺走的话，那就再也没有……所以你的父亲——光之杖的继承者白夜之法星，把魔杖托付给你。”开什么玩笑！说什么背负着世界的命运，为什么把这种事情强加给我！我不想要什么光之杖，我只想，我只想跟我的家人在一起啊！

我一心要回去救婆婆，走进日光森林的时候我并没有感到魔素聚集，特莉丝绨娅告诉我，森林之魔素已经由于魔物的出现而被污染了。“充溢世界的魔素之力会结晶化形成魔素水晶，魔素水晶能帮助魔导士引导出魔力，却很容易被魔物的憎恨所污染，无法再产生魔素。只要有贤者之杖，就能对魔素水晶进行净化，而成为伙伴的魔物中,也有些是具有净化能力的。”

特莉丝绨娅叫我试着走近魔素水晶，当我在水晶旁边站立片刻后，水晶变成了漂亮的水蓝色。“净化后的魔素水晶会呈现出蓝色，像这样继续净化魔素水晶，就能收集更多的魔素，使用魔法也方便得多。另外，如果走近净化后的水晶，还能稍稍回复体力，而被污染的水晶则对魔物们有回复效果。地面上像魔法阵一样的东西是界域，据说是连接着魔界的洞穴，黄昏之歌姬破

坏了封印，因此世界各地都出现了界域。站在界域上时能够暂时封住它，但是只有阻止黄昏之歌姬才能永久封住……”那么首先把森林中被污染的魔素水晶都净化吧。

战斗胜利条件为净化所有魔素水晶，限制时间5分钟，一路上不能在任何地方耽误，战术还是让自己的魔物小队抵御攻击，主角抓紧时间走到魔素水晶旁边进行净化，最后一块水晶附近的魔物源源不断从界域中出现，魔物小队够强的话就容易多了。在进入下一个事件之前，可以在地图上来回移动，触发自由战斗，赚取经验值，还能获得一些不错的道具。

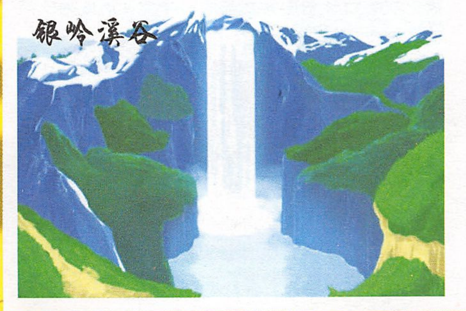
回到曾经居住过的地方，那场大火之后什么都没有留下，婆婆也失去了踪迹，特莉丝绨娅建议我去找其他的贤者们，见到其他贤者的话，也许还可以学到一些别的魔法知识，我要振作起来!听说继承水之杖的贤者居住在森林东边，我们决定先往那边去看看。

我们才刚走了不久，就在森林里遇到一个怪人，他自称天下之魔法盗贼，要挟我们交出贵重的东西，像这种趁着世界混乱而趁火打劫的人，我绝对不原谅他!

敌方魔导士等级为7，他会使用爆炎的范围攻击魔法，伤害非常高。因此最好配置两个魔物小队，分别从两个方向近身围攻，主角用水之符文迅速解决。

刚才的遭遇让我陷入了沉思，现在全世界都变得混乱不堪，很多人都处于水深火热之中，作为一个魔导士，我到底应该怎样使用我的魔法，我想我终于深刻体会到了。师父告诉过我，魔导士的力量，是要用来为不会使用魔法的人们服务的，决不能滥用魔法，给人们带来不幸，这句话的意思，我现在非常清楚。

银岭溪谷，是被称为群霞之老师的贤者居住的水之圣地，特莉丝绨娅与水之贤者曾经有过一面之缘。她告诉我在银岭溪谷的魔物多数为水属性，用水之符文攻击无效，而且还会给魔物回复



体力，必须用火之符文。“水之魔素的力量非常弱啊!”她轻轻的叹息着，没错，我来取水的时候也发现了，不仅鱼类大量死亡，水量也渐渐减少了，山顶上瀑布的源头一定发生了什么事情吧。

向右移动发生战斗，要在5分钟内消灭地图上的所有魔物，地图上的两个界域不停有魔物出现，必须让一只己方魔物一直站在上面，直到战斗结束，因此这里必须用两队魔物作战了。路线选择合理的话，时间肯定足够。

“哟，我们又见面了，才分别一小段时间，你就已经进步了那么多啊！”熟悉的声音，是雷欧纳德！“魔物分很多种类，有些一开始很弱，渐渐成长之后就变得强大，还有一些正好相反，根据魔物和属性来组成自己的队伍吧。少年，你要谨记一点，无论遇到多么令人绝望的困境，都不能放弃希望！”雷欧纳德留下这句话就走了，不知道何时还能再见面呢?

我们两人来到山顶，特莉丝绨娅大声呼喊起来:“老师，您在不在？”“什么人竟敢闯入我的圣地！”随着声音出现的是一位蓝衣老人，样子看起来非常怪，真不敢相信他就是水之贤者。“阻碍了黄昏之歌姬理想的人，就是你小子啊？”老人的声音突然变得凶狠无比，眼睛里发出了诡异的红光，他一定是被黄昏之歌姬控制了!

跟群霞之老师的死斗，他一直在地图中上部狭小的路口来回走动，无论从上面或者下面进攻，附近都有界域不断出现魔物，老人会使用5种大范围或高伤害的水属性魔法，这绝对是一场硬仗。指挥所有的魔物一拥而上吧，用火之符文速战速决，注意自己的HP，及时回复。

群霞之老师不愧是贤者，打败他花了我很大的功夫。“咦?这不是风之女嘛，好久不见了，你怎么会来这里?对了，我被黄昏之歌姬打败之后被他控制了。天秤之杖的力量能使人心境宁和，能阻止争斗，但是滥用这种力量的话，就能自由操纵人的心……”群霞之老师为我指明了今后的道路，他还想收为我弟子，可是我的老师只有婆婆一个人而已，我不想再成为其他人的弟子。“哈哈哈，好小子，森之老魔导士有个好徒弟！那我就教你一些特别的魔法技巧吧，符文的组合用法，其名为‘双符’。”

双符就是在一个圆轮上描画两种符文，根据群霞之老师的指导，先画火之符文，再画水之符文，就能发射出贯穿性非常高的冰箭，能够攻击同一条直线上的多个敌人。本战目标是消灭地图上的全部魔物，限制条件是站在原地不能移动。

第三幕

群霞之老师教给我双符之后，要致力于水之封印的修复，临别前他告诉我西北方的业火之湖居住着火之贤者，遥远西方的金色沙丘居住着土之贤者，还教给我更深奥的水之符文，那是只有被贤者认可的人才能学到的特殊魔法。

“看来群霞之老师教会了你双符。”熟悉的声音，是雷欧纳德，离开银岭溪谷后不久我就遇到了他。“你的成长还真是要让人刮目相看，双符的效果可不仅是强化魔法哦，使用魔法的组合，本来很难捕捉的魔物也可以手到擒来，试试看吧！魔物分为火、水等属性，暗之符文与属性之符文组合成的双符，捕捉效率比单独的暗之符文高得多。”

限制时间五分钟，打败地图上的全部魔物，当然，全部捕捉也可以。

“对了，再教你一个我知道的符文吧，能使魔物的能力暂时下降的暗之符文。” 我对雷欧纳德非常感激，但是我不明白他为什么要这样帮助我呢？我想他肯定知道什么跟这个世界有关的重大秘密。“我只想引发你的素质而已，仅仅是我的兴趣，我可不知道什么重大的世界秘密，只是比其他魔导士对魔物的研究更深入一点而已。”我以为雷欧纳德会知道爸爸的事情，难道是我想错了吗？

“艾萨克，你的父亲还活着，他正期待着你的成长哦！”“你果然知道！”可是当我想进一步追问的时候，雷欧纳德又消失在我眼前。爸爸还活着，我知道他肯定还活着，太好了，我一定要凭自己的力量找到他！我和特莉丝绨娅要经过塔姆塔村北上，刚刚到达村里，就遇到村民们被魔物袭击，我立即冲上去保护他们。

三位需要保护的村民位于地图中央，四周的魔物会分批来袭，只要镇守中央就可以了，注意用范围回复魔法及时回复即可轻松胜利。

一个小女孩告诉我，他们的道路修复工程已经竣工，昨夜大家彻夜欢庆，现在都在呼呼大睡呢。塔姆塔村的人们几经魔物袭击，却仍然奇迹般的存活下来，还修建了道路，真的是无论遇到多么绝望的困境也不放弃啊！

听说北方城市伦多尔夫与魔法有着很深的渊源，我们决定去打探消息。伦多尔夫有着巨大城门，我还是第一次见到，正在惊叹之际，与雷欧纳德不期而遇。“这座城市前方就是天穹之神殿，白夜之法星所守护的光之封印。人们为了躲避魔物的袭击而来到这里，建造了巨大的城门防御魔物的入侵，那道门上设下了封印，想解开封印的话，必须得到地水火风四大元素的贤者的认可。我想，你见到他们以后，一定又要进行艰辛的战斗了吧。我相信，继承了光之杖的你，一定会找回世界的希望之光。”



和特莉丝绨娅一起离开伦多尔夫后，我们一路向南来到千里眼之塔，见到了被称为“沙之预言者”的赛蕾，我还没有说明来意，她就已经知道我是为了见地之贤者而来，但是接下来她却对我说：“很抱歉，你不能见石严之枭将，仅仅拥有光之杖而已的你，还没有被认可为光之杖的继承者。”“怎么会这样？我要怎么做才能得到认可呢？”“做什么都没有用了，这个世界已经没有未来，人们将在悲哀与绝望中死去。”赛蕾的眼睛能够看见遥远的将来，是“幻视”之眼，她预言人类的世界将要灭亡，产生由魔物与力量支配的新世界。“这是神之手写下的命运，以人类之力无法改变的命运。你们走吧，石严之枭将已经败在了黄昏之歌姬的手下，被她所控制，但是他为了不被利用，使用最后的力量把自己封在了他的沙岚之中，守护着封印的就是身为他弟子的我。再说一遍，请你们走吧。”

离开之后，特莉丝绨娅抱怨着赛蕾态度恶劣，但是我越想越觉得不对，赛蕾刚才露出了悲伤的表情，对我们紧闭心扉，我想这一定有什么原因，我无论如何要再见她一次！再次回到千里眼之塔，我告诉赛蕾，我四处旅行的目的是为了打败黄昏之歌姬，但是我所说的“打败”，并不是要让她从这个世界上消失。黄昏之歌姬是由于对人类产生绝望才会做出那些事情的，我想要让她知道，人类是多么美好，即使懦弱、愚昧，但正是由于这种不完美，才更美好，因为不完美，所以才会渐渐成长，所以，不要对人类失望。

“你的想法很好，但是很遗憾，我还是不能让你去见石严之枭将，这世界的命运已经被注定，你的努力永远都不会有结果，我将和师父在

这沙岚之中共同见证世界的终结。”面对赛蕾的冷漠，我忍不住呼喊起来：“神已经死了！难道你不觉得守着死去的神的预言这么活下去非常愚蠢吗！？”“你想用自己的力量来改变神定下的事情吗？”“不，不是这样的，凭我一个人的力量什么也做不到，所以我非常需要你们的帮助。我是非常非常微小的存在，但是我能给人们带来小小的希望，我相信。”听了我的这番话，赛蕾的脸上露出微笑，我终于获得了她的认可，她告诉我石严之枭将把自己封在了金色沙丘的深处，要我小心沙漠中可怕的魔物。

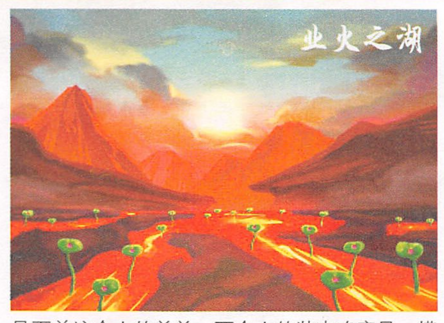
金色沙丘地区的战斗地图多有流动的沙，站在上面不动的话就会被沙推到地图边上，如果有飞行系的魔物，就能不受地形影响随意移动。

金色沙丘中的景象简直就像是海底一样，特莉丝绨娅告诉我，这里在太古时代正是大海，不仅如此，连我们居住着的这片大地，也是神从海底提升起来的。特莉丝绨娅的博学还真是让我有点意外，她看起来只比我的年龄大一点，没想到她知道的事情比我多得多。茫茫沙海之中要找一个人实在是比想象的困难得多，正当我们想休息一下的时候，地面忽然剧烈震动起来，双目泛着红光的石严之枭将出现在我们面前。

与石严之枭将的战斗又是一场苦战，地图上有四个界域，一定要以最快的速度封住，然后带领剩余的魔物步步为营攻破防线。石严之枭将会使用土壁进行阻挠，等待时机突破即可，在对他本人发起攻击之前，把他周围很近的魔物清除掉。对付石严之枭将的方法是让魔物小队上前围攻，他的大范围魔法伤害非常高，主角站在魔物小队后方较远处避免波及。由于他会不停回复，并用几种盾来自我保护，而且又有两个魔素水晶提供回复效果，所以打起来会很慢，一定要耐心保护自己的魔物。

打败石严之枭将后，他恢复了本来的意识：“虽然赛蕾说过世界灭亡的命运早已经被决定不可改变，但是你刚才帮我解开了命运的枷锁，你用行动证明了人力可以改变命运这个事实。未来是不确定的,少年，你可以改变未来，明白吗?”石严之枭将对我的顽固不放弃表示赞赏，作为被他认可的证明，他教给我土之符文，并叮嘱我火之贤者“阳炎之公主”拥有很高的实力，千万不可大意。

下一个目的地是东北方的业火之湖，在进入那个地区之前，我们又与自称魔法盗贼的魔导士相遇，奇怪的是他居然对我说：“前段时间我弟弟承蒙你照顾了。”弟弟？难道我遇到的那个人



是面前这个人的弟弟，两个人的装束确实是一模一样的。“对弟弟做了那么过分的事情，不可原谅！一决胜负吧，小子!”

本战还是相当简单的，敌方魔导士和魔物等级都不高，有趣的是地图右下方有几个外形跟魔物一样的普通蘑菇，与魔物蘑菇的区别在于魔物的头顶上方有血槽。

“小子，你的实力还不赖嘛！不过小鬼终究只是小鬼而已，我的目的已经达到了，阳炎之公主殿下。”我大惊失色，刚才只顾自己战斗，没有注意特莉丝绨娅的安危，趁着我被分散注意力的时候，阳炎之公主抓走了特莉丝绨娅，她冷笑着对我说：“为了救回被抓的公主，是不是觉得战斗起来更热血澎湃。如果想救她的话，就到业火之湖来吧，骑士殿下！”

业火之湖地区的魔物均为火属性，战斗地图上有熔岩地形，地面系火属性魔物置身其上不但不会掉血，而且会周期性略微回复，而其他属性魔物除了飞行系以外，走在上面都会掉血，所以接触战的地点最好选在普通地形进行。地图上有界域的存在，必须封住界域然后消灭地图上的全部魔物。

业火之湖到处都异常炎热，我马不停蹄地赶往最深处。“来的还真快啊，骑士殿下！看你汗如雨下，好像非常热的样子，就算你会用水之老头的符文，能抵挡这业火吗？”阳炎之公主的双眼发出红光，狂笑着说：“来吧，小子！我可不像水之老头和地之大叔那么弱哦！”

与阳炎之公主的战斗带飞行系魔物出战较好，不受地形影响，行动路线为左下到右下再到右上,为作战单位加上防护火属性伤害的魔法盾，然后一口气围攻吧。阳炎之公主的火之符文伤害非常高，注意及时回复，速战速决。

“干得不错嘛，小子！”战斗结束后，阳炎之公主终于恢复了本来的意识，我也顺利救出了特莉丝绨娅，她向阳炎之公主说明了情况，四大贤者被黄昏之歌姬战败后都被控制。我受到了阳

炎之公主的认可，学会了她的火之符文，炎之封印现在也岌岌可危，她必须花时间修复，我们便就此告别。

“水之群霞之老师、地之石严之枭将、火之阳炎之公主……四大元素的贤者，还剩下继承风之杖的贤者了，可是他到底在哪里呢？”我一个人自言自语着。

“哎——？”

“怎么了，特莉丝绨娅？”

“你真的不知道吗？”

“什么啊？”

“我难道没有说过吗？我的名号是风招之巫女，就是风之杖的继承者哦！”

“哎？啊！啊——！！！”

“干什么啦，瞧你那副惊讶的样子！”

“因为，我觉得特莉丝绨娅一点也不像贤者的样子……”比起另外三位贤者，她怎么看怎么是跟我年龄差不多的小孩子嘛！

“你、你居然说这种失礼的话，我可不教你风之符文咯！”

惨了，她居然这么说，害我不得不把她好好的奉承了一番，她才有点开心起来：“好吧，以风之杖的继承者特莉丝绨娅的名义，授予光之继承者艾萨克风之符文。”

第四幕

再次来到伦多尔夫，这回终于能够打开紧闭的城市大门了，特莉丝绨娅叫我稍微远离一些，她闭上双眼掌心相对低声诵道：“此人为光之继承者艾萨克，受到地、水、火、风之祝福，赐予万能的创造神之力，赋予贤者之名。四元素之门啊，请解放厚重的守护。”随着隆隆的声音，伦多尔夫的大门开启了，但是这个城市的街道上居然空无一人，让我不禁有些失望。“不，这里有人,我感觉得到。”特莉丝绨娅说，“但是，现在是白天，居然没有人出来。”远处传来的人声在寂静的城市里分外引人注意，我闻声跑了过去。

“白夜之法星大人，我现在能上缴的就只有这些了……”一个男人苦苦哀求着白帽白袍的人，可是对方不为他所动：“哼,真是让人不愉快啊，像你这样的家伙,根本没有存在的必要……”“等一下！爸爸！你到底想干什么！”我不顾一切的冲了过去，“你居然用魔法攻击不会使用魔法的人……”“你居然想支配我？愚蠢的人类啊，消失吧！”一阵眩目的光芒过后，我失去了知觉，等到清醒的时候已经身处在日光森林中，特莉丝绨娅告诉我是雷欧纳德救了我。

我相信爸爸是善良的人，但是我刚才见到，不是我所知道的爸爸，他应该不会伤害其他人的。“不要这么快下定论，真相往往藏在看不到的地方，要不要再去一次确定一下呢？”雷欧纳德说的有道理，在得知事情真相之前我决不放弃。

回到伦多尔夫，这里还是一片死气沉沉，大家仍然生活在对爸爸的恐惧之下，可是爸爸到底是为了什么而要支配大家呢？“说不定是黄昏之歌姬认为这些人还有利用价值吧。黄昏之歌姬是想让全人类灭亡的，但是她这么做也许是出于其他目的。”雷欧纳德这么解释，也有一定的可能性，我正在思考间，一个熟悉的身影映入我的眼帘……

“你是……”听到我的声音，面前的女性转过身来，是妈妈，我日夜思念的妈妈，我一直相信总有一天一定会再见面，现在真的见到了。可是兴奋之情并不长久，想到爸爸的事情，我还是觉得很难过。妈妈也露出忧郁的神情：“我相信你爸爸，虽然他按照黄昏之歌姬的要求支配着这里的人们，虽然大家都说他是背叛者，但是我一直都相信，我也只能相信他……”这时突然有魔物来袭，我叫妈妈赶快躲起来，然后出去保护四散逃窜的人们。

保护三个人不被魔物打死是本战的目的，由于魔物和被保护的人都是在不停移动的，所以比较有难度，尤其要小心飞行系的魔物在疏忽时杀死NPC，派自己的魔物小队分头行动吧。

“有没有受伤？艾萨克，一段时间没见，你已经变得坚强起来了，以前那个爱哭鬼艾萨克……”妈妈真是的，提起以前的事情，我都有点不好意思了。是的，经过这段时间的旅行，我变得坚强起来，我要跟爸爸再见一次面，我要弄清楚事情的原委。“这个给你，艾萨克，这是你爸爸以前交代过要我转交给你的，虽然有点把你送上战场的感觉，但是男孩子总有一天要变得独立。”妈妈给我的是光之符文，我向她保证一定会跟爸爸一起回来。

离开伦多尔夫前往天穹之神殿的路上，我们遇到了黄昏之歌姬：“我已经等候多时了，光之继承者，这次我不会再手下留情了，你就从这里消失吧！”“黄昏之歌姬，我绝不原谅你！快把爸爸从邪恶的支配中解放出来！”“哼，以为学了点魔法就了不起了吗？真是不知天高地厚！哦呀，这不是新月之道化师么，你是不打算逃避下去了么，暗之继承者？”暗之杖的继承者？雷欧纳德,一直给予我帮助的人，居然也是贤者！“黄昏之歌姬殿下，无需你亲自动手,请交给我

吧！”爸爸居然向黄昏之歌姬这样要求，没想到我们再次见面居然是敌人，爸爸要要抢走光之杖和暗之杖，我能够战胜他吗？

本战是必败战，最多只能做到在三分钟限制时间内不死，无法打败白夜之法星。

我根本赢不了身为贤者之首的爸爸，雷欧纳德挡在了我的前面，悄悄对我说：“艾萨克，你听好，你的父亲并没有被操纵，他只是为了骗过黄昏之歌姬而假装被控制，实际上他还坚持着斗争，真是了不起的人啊。你到伦多尔夫西面的废墟去，那里有我要让你知道的东西，不必担心我，等我解决黄昏之歌姬以后就会追上你的，我还有隐藏的得意技能没有用呢。当我开始使用魔法的时候，你就带着特莉丝缔娅逃走！”

我按照雷欧纳德的指示，前往伦多尔夫西面被毁灭的圣都，我记得雷欧纳德曾经跟我说过，魔物是由于人类而产生的，到底是怎么回事呢？特莉丝缔娅再次显示出她的博学：“据说魔物是人们争夺魔杖之力的战争中产生的，是被特意制造出来的杀人工具，是憎恨的具现化。而战争结束后，已经没有用的魔物被贤者们封印在被称为魔界的异世界，我们贤者的使命，就是封印这些作为过去罪恶结晶的魔物……永远不让可能成为战争火种的魔杖落入权势者和执政者的手中。”

进入废墟地区后发生战斗，地图上主角和魔物小队被分隔在几个地方，利用具有穿透力的魔法和范围攻击魔法可以隔着墙进行攻击。

废墟中有各种魔物游荡着，这里曾经是繁荣的古代王国的大都市，但是一夜之间浮华褪去，据说是由于战争，被巨大的魔物摧毁了，人们为了争夺贤者之杖的魔力，几度发生大规模战争，真是悲哀啊！不过正因为如此，贤者们才被赋予了使命，守护着魔杖，守护着世界，封印魔物，不让历史再度重演。我们又一次遇到了利用魔法行恶的魔导士，当然狠狠地教训了他，这时我有点明白了，爸爸之所以会支配着伦多尔夫，是为了保护那里的人们，这样的话邪恶的魔导士们是无法轻易接近伦多尔夫的。

对暗魔导士的战斗，从左边界域出现的魔物具有很高的攻击力，最好封住界域后再向魔导士发起猛攻。随后的一场战斗中，为了消灭地图上的所有魔物，必须封住界域才行。

终于抵达被毁灭的圣都，雷欧纳德所要让我知道的东西，是用贤者们的秘密文字写在墙上的话，特莉丝缔娅进行解读后，发现了里面的惊人秘密。雷欧纳德一直对魔物的根源进行着研究，用来制造魔物的材料，居然是活生生的人类！魔



导士的肉体很脆弱，而魔物能很好地保护魔导士，当时的魔导士记述了把人类的憎恨经由魔法增幅制造魔物的简单方法。黄昏之歌姬恐怕是要利用伦多尔夫的人们来制造魔物……雷欧纳德果然随后跟上了我们，但是特莉丝缔娅敏感地发现他的神情非常奇怪，他好像十分痛苦，喃喃地说着：“憎恨人类的我，为什么要守护人类……让人类灭亡，这不止是黄昏之歌姬的期望……不对，不对！……”他突然挥动魔杖向我发起攻击。

跟雷欧纳德的战斗不难，他周围的几个界域中出现的魔物可以利用光魔法的范围攻击一起解决掉，因此在到达他所在位置之前，要尽量保住魔物小队中的每一个魔物，方便最后的围攻。

战胜雷欧纳德后，他恢复了神志，还称赞我的实力，但是我明白是由于大家的帮助才能让我走到现在。“对不起，艾萨克，其实我一直在考验你，当我确定你能够肩负起命运的重担后，我才能把最后之符文交给你，那是经过数千年时间传承的神遗留下的最后的魔法——失落的魔法。艾萨克，最后之杖的继承者，去见你的父亲，然后一起开拓新的世界！”拥有了暗之失落魔法的力量后，伦多尔夫通往天穹之神殿的道路自动打开，爸爸一定在天穹之神殿里等着我，我要阻止黄昏之歌姬！

天穹之神殿第一层，道路分为左中右三条，注意左右两边的魔物小队不要逗留在魔素水晶附近战斗。天穹之神殿第二层，主角先以最快速度站在前方的界域上，单挑消灭那只魔物，然后指挥魔物部队封住左边的界域，再到右边去会合，最后一起进攻上方。天穹之神殿第三层，相信大家的魔物小队中都有飞龙了，飞行系魔物就放心交给飞龙去解决。

当我踏上天穹之神殿最顶层的时候，迎接我的是爸爸，我走上前去对他说：“爸爸，我是不会跟你战斗的，因为我跟妈妈约好了要带你回去。”

“这种时候你还在说家里人的事情，哼，适合人类安稳生活的世界已经不存在了，只有强大的人才能生存！”“不对，爸爸！人类只是如果不得到别人的帮助连自己的正义都无法贯彻的弱小的存在！所以我需要你们，我的爸爸妈妈！”“很好，既然你是这么想的，那就用魔法把这个心意传达给我吧！”

与白夜之法星的战斗，需要步步为营，建议给己方所有战斗单位加上降低光魔法伤害的盾，然后稳扎稳打，注意及时回复避免折损兵力。

小孩子总有一天会超越他的父母，而我终于超越了爸爸。“你变强了，艾萨克，你真的变强了。很抱歉，其实我一直在考验你，考验你是不是真的拥有继承光之杖的能力，为此我做了一些过分的事情，对不起。”爸爸他还是那个温柔善良的人，太好了。“当你得到光之力和光之失落魔法的时候，你就完全继承了光之贤者的力量，这个给你，光之失落魔法。”

“余兴节目到底为止了。”黄昏之歌姬冰冷的声音响起，“你居然能摆脱我的支配，不愧是贤者之首，不过很快就该迎来最终乐章了，我怎么会让新的光之贤者产生，你们父子就此消失吧！”“姐姐，你够了吧！不要再继续做令人悲伤的事情了！”发出呼喊的是特莉丝绨娅，她竟然是黄昏之歌姬的妹妹。“愚蠢的妹妹啊，你还不能理解吗？人类是不值得守护的东西。既然你无法理解,那就跟这对父子一起消失吧!”“快逃！”爸爸把我推向楼梯口，“现在你还无法战胜黄昏之歌姬，去找六位贤者，聚集六种失落的魔法！快走，艾萨克！”

为了逃离天穹之神殿，必须在限定时间内到达每一张战斗地图上的楼梯口出，也就是把之前几战的行动路线反过来走一遍，由于时间比较紧迫，要尽量减少与魔物的缠斗。

我们逃出了天穹之神殿，稍稍安心一点，打算找个地方暂时躲一下等爸爸，但是没想到黄昏之歌姬很快就追了过来，她冷笑着说：“特莉丝绨娅，你是逃不掉的，因为你就是我的眼睛！我用了特殊的魔法，你的眼睛里看到的东西，也同样会映在我的眼里。多亏有你，我才能这么方便的监视艾萨克，也能知道新月之道化师身在何处，还有你去见森之老魔导士时也一样。”“骗人……这么说的话，艾萨克的师傅是因为我才……因为我……大家都……因为我才……”特莉丝绨娅的眼神渐渐模糊起来，她已经完全被控制住了。

“你觉得怎样，光之杖的继承者。如果你把光之杖交给我，就能换回她，如果不交给我的话，那她的命就没了。”我不能为了保住爸爸给我的光之杖就舍弃特莉丝绨娅，所以我选择把光之杖交给她，换回特莉丝绨娅的性命。得到光之杖之后，黄昏之歌姬已经集齐了所有的魔杖，她用魔法建了高耸入云的宫殿，以新时代之神自居。

最终幕

“艾萨克这个笨蛋笨蛋笨蛋！你把光之杖给了她，要拿什么来跟她对抗啊！”特莉丝绨娅刚刚转危为安就开始责怪我。光之杖虽然很重要，但是没有光之杖还能继续战斗，如果没有特莉丝绨娅，我无法一个人战斗，我需要大家的帮助，所以我选择了她。我找回了爸爸，现在应该轮到特莉丝绨娅找回她的姐姐了。虽然没有了魔杖，但是如果能找到与之匹敌的杖，再加上六种失落的魔法，也未尝不可一战。特莉丝绨娅告诉我们，在日光森林生长着贤者之树，世界创造神就是使用贤者之树的树枝制造了魔杖，如果我们找到贤者之树，也能做出杖来。既然这是我们最后的希望，无论如何都要找到它！

我们在日光森林中搜寻，走到了我曾经和婆婆生活过的地方，小木屋已经烧毁了，婆婆她救了我，教我用魔法，那个时候还拼命保护我逃走，我却没能报答她，甚至连墓地也未曾帮她修建……“艾萨克，我想你的师父如果见到现在的你，一定会非常非常高兴的。”特莉丝绨娅安慰着我，又突然惊叫起来，“艾萨克，快看！那就是贤者之树！我们终于找到了。”我顺着特莉丝绨娅的方向看过去，她说的贤者之树，是婆婆以前每天浇水细心培育的一棵小树，这也许是婆婆留给我的最后的礼物吧。“完成了，艾萨克，这不是神的魔杖，而是由我们人类制造出的希望之杖哦，我们快点去取得其他失落的魔法吧！”

黄昏之歌姬的歌声召唤出很多魔物，我们在路上很费了一番工夫，分别战胜群霞之老师、阳炎之公主和石严之枭将后得到失落的魔法，这样一来就只剩下风之失落魔法了，本来以为特莉丝绨娅会直接教给我的，但是她坚持要跟我战斗。失落的魔法具有强大的力量，只有在战斗中被贤者认可后才能得到，一番切磋之后，特莉丝绨娅败下阵来，我得到风之失落魔法，终于要迎来最后的战斗了。

与贤者对决之前在相应地区会有几场战斗，建议捕捉几只攻击力较高的水、火、地、风属性魔物，与贤者战斗时，使用与其魔法同属性的魔物攻击贤者，当魔物受到魔法攻击时反而会增加

HP，这样就能轻松打败贤者。

来到黄昏之歌姬的宫殿前，我们发现外面有天秤之力的结界保护着，以我们的力量无法突破结界，但是已经走到了这里，决不能放弃。雷欧纳德猜想他的母亲应该知道一些线索，所以我们决定先去被毁灭的圣都见他的母亲。雷欧纳德的母亲不是普通女性，而是一条巨大的龙，自从世界创始之初一直活到现在。她起初并不愿意帮助我,身为魔物，被人类创造出来，又被人类消灭和封印，她对人类是没有感情，人类的毁灭与否她并不关心。可是世界上并不都是坏人，还有很多善良的人，让人感觉到温暖，这样的世界我怎么能让它被毁灭呢？我的坚定打动了她，她传授给我自太古时期流传下来的至高符文，那是按照顺序使用三种符文的方法。

在黄昏之歌姬的宫殿前，我举起魔杖开始释放至高符文的力量："我，白夜之法星之子，艾萨克，聚集六种失落的魔法，携带新的贤者之杖'希望之杖'，以我的名义命令，旧魔杖的结界，消失吧！"通往宫殿的入口打开了，我现在比任何时候都坚定，阻止黄昏之歌姬，我一定要做到！

宫殿第一层，三分钟内到达通往上一层的入口，主角和魔物小队是分散开的，尽快聚集后冲向楼梯。宫殿第二层，仍然是要在限制时间内到达上一层入口，几个界域内会源源不断出现魔物,只有带领魔物硬冲了，注意回复。

在宫殿最上层，我见到黄昏之歌姬。"你们居然做出了新的魔杖，还真是让我吃惊，不过你以为就凭那一根魔杖，就能打败得到神之力的我吗？""赛奈卡姐姐，我要找回真正的你，得到过于强大的力量而迷失自己，真是可悲。神为什么要把那种力量分为七份，姐姐你明白吗？因为过于强大的力量只会给那个人，还有他周围的所有人带来不幸。""愚蠢的妹妹，真正的不幸就是人类带给自己的，只要人类还存在，不幸的连锁就永远不会消失，这种可悲的生物全部消失难道不好吗？特莉丝缔娅，我这么疼爱你，让你自由生活，让你自由选择自己的道路，可是你……艾萨克，你抢走了我的妹妹，我要消灭你！"

黄昏之歌姬实力相当强，会在三个区域来回转移，魔物小队很容易陷入异常状态而自相残杀,耐心与她周旋吧。

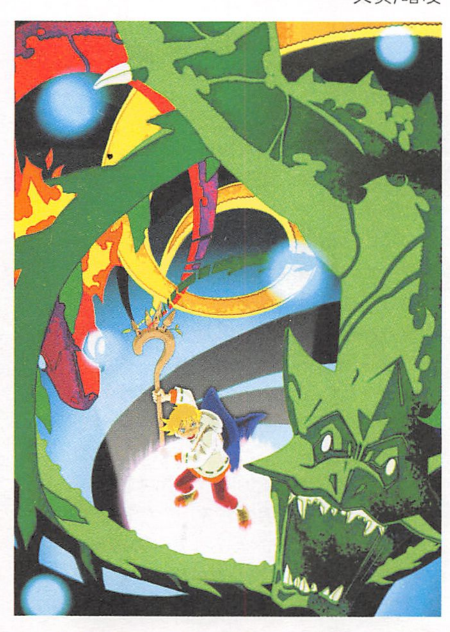
一番苦斗之后，黄昏之歌姬终于败下阵来，她不甘心地说："为什么那么贫弱的杖能够伤到我，不可能，不可能……我是神！新时代的创造神！聚集吧，魔物，用你们的憎恨之力，让世界陷入绝望！"

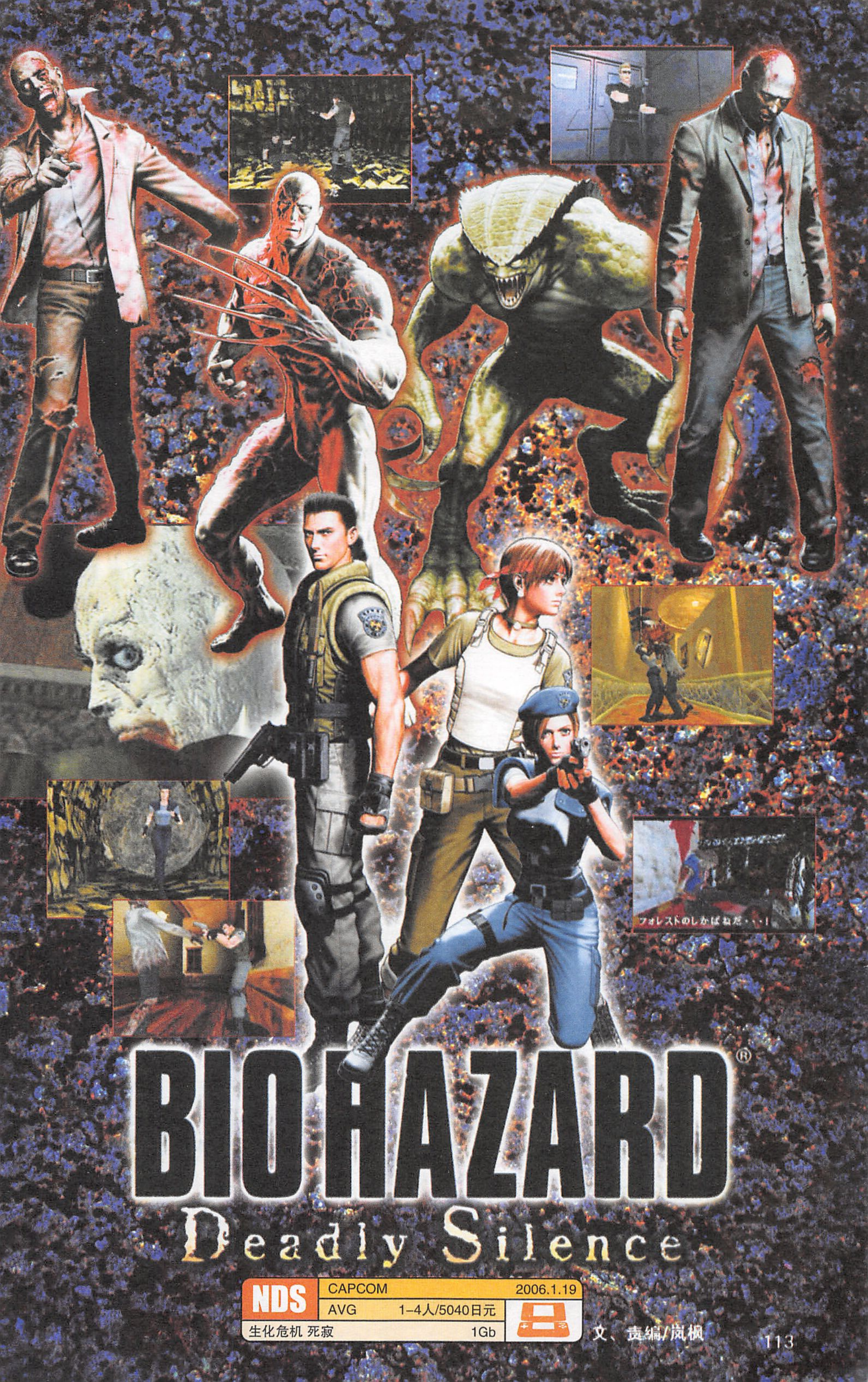
与黄昏之歌姬的第二次战斗简单多了，她不会到处转移，只要封住界域后带两只魔物就能打败她。

"不可能！不可能！不可能！我已经得到了创造一切的神之力，为什么万能的神竟然会输给普通人？为什么？为什么……""小孩子总有一天会超越自己的父母，姐姐，人类是神创造出来的,作为神之子的人类的力量也许才是最极致的。"是的，世界创造之神早已死去千年，我们人类凭借自己的力量生存到现在，就像是小孩子脱离父母而自立一样。"愚蠢的人类啊，竟然想脱离神而自立，这种事情我不认同，我不认同！"

随着黄昏之歌姬的几近疯狂，宫殿开始崩坏,最后，宫殿和魔杖一起消失了，而我们借助特莉丝缔娅的魔法逃了出来，黄昏之歌姬变回了以前那个温柔善良的人。随着宫殿和魔杖的消失，所有魔物全都不见了，守护世界的魔法也消失了，只留下人类创造出的魔法——希望。贤者们代代相承的守护世界的责任也已经不复存在，现在的他们只是普通人，爸爸在妈妈的悉心照料下伤势已经痊愈，雷欧纳德与魔物一起失去了踪迹，我想他也许是去了魔界吧，我相信，总有一天我们会再遇见。照亮这个世界的光芒，不是魔法的光芒，而是人类自己的希望之光。

文责/暗凌




フォレストのしかばねだ・・・!
BIOHAZARD®
Deadly Silence
NDS
CAPCOM
2006.1.19
AVG
1-4人/5040日元
生化危机 死寂
1Gb

文、责编/岚枫

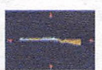
《生化危机》作为当年在PS上起步并红极一时的经典系列，自系列第一作发售以来就一直领导着该类型游戏的走向。家用机上系统大幅改良第四作更是受到无数玩家与媒体的美誉。本作是当年PS、SS主机上《生化危机1》的移植作，并加入了诸多适合于DS主机硬件特性的崭新要素，给予玩家以全新的游戏体验。无论怎样，能够在掌机上玩到如此经典并熟悉的游戏，对于每个生化FANS来说都绝对是一件天大的喜事！

基本操作	
十字键“上”	游戏中角色向前行走
十字键“左”/“右”	游戏中角色向左/右转动
十字键“下”	游戏中角色向后退
B键	跑步
A键	射击/刀攻击
L键	举刀
R键	举枪
十字键“下”+B键	快速转身
R键+B键	手动填弹

基本武器一览



M9野战刀：两名角色的标准武器配制，因为没有弹药限制，所以不用担心补给问题。在本作中因为操作模式的改变使匕首不用再占道具栏的位置，使用起来更加灵活方便。



M92FS Beretta手枪：同样是两名角色的标配武器，射速快，填弹数为一次15发。缺点是威力较小。主要用来对付前期的丧尸敌人。另外本作中手枪的爆头率明显比原作增加不少。



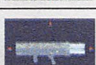
M870霰弹枪：两名主角都可以在游戏中获得的武器，威力大并且攻击的范围广，是游戏中后期的强力武器选择。并且游戏中也可以获得不少的弹药补给。



Bazooka榴弹枪：吉尔的专用武器，可以配合榴弹、火焰弹、硫酸弹来使用。



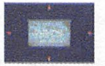
麦林枪：游戏后期可以获得的强力武器，单发威力仅次于火箭筒。但射速慢，一次的填弹数只有6发，并且弹药补给也相当的有限。



火焰喷射器：游戏后期可获得的武器，但只限于部分场景内使用。枪内的能量耗完后便没有使用价值了。



火箭筒：本作的终极武器，只有在对付最终BOSS暴君时才有机会尝试，不过也可以作为奖励道具在二周目时出现。



9mm手枪子弹：配合M92FS Beretta手枪使用。



霰弹枪子弹：配合M870霰弹枪使用。



火焰弹：配合Bazooka榴弹枪使用。



榴弹：配合Bazooka榴弹枪使用。



硫酸弹：配合Bazooka榴弹枪使用。

麦林枪子弹：配合麦林枪使用。

关于药草的配制

游戏中共出现绿、红、蓝三种颜色的药草，其中绿草的效果是HP小回复，绿+绿则是中回复，而三个绿草的组合同样成立，效果是大回复；红草单独并没有回复效果，但与绿草组合后可以达到完全恢复HP的效果；蓝草的作用是解毒，也可以与绿草组合后再使用；绿+红+蓝草的组合可以达到HP全回复+解毒的最佳效果。而游戏中出现的另一种恢复道具也同样可以起到这样的效果。



↑使用急救剂会影响评价，不要轻易使用

看了三年PG，终于在第一期VOL.48上了边角栏，第一次有家的归属感。（温昌魁）
男，18岁，河南省海口市新华南路居仁坊130号十一中学宿舍2栋202，570102

关于本作中的新增要素

■ 加入了续作中才出现的手动填弹和快速转身两个非常实用的操作。

■ 在进入部分房间时会出现主观视角模式，此时必须使用触摸屏和麦克风与敌人进行战斗。在敌人攻击的瞬间，如果可以抢先攻击到对方会出现类似于《鬼武者》系列“一闪”的效果，给予敌人以大伤害，绝大部分都可以达到一击必杀的效果。到游戏中后期，部分丧尸会从口中吐出酸液来攻击主角，必须用麦克风将其“吹”回才可以避免伤害。另外如果能够做到连续“一闪”死敌人，在战斗结束后就会得到一定数量弹药的奖励，有些地方甚至可以奖励霰弹枪子弹或是麦林枪子弹，并且可以反复获得。对于弹药短缺的玩家来说这无疑是个补充自己的好方法。相反，如果在这个模式下受攻击太多的话，在结束后就有可能奖励一棵绿草，当然如果为了绿草特意去挨打是行不通的，损失的HP一棵绿草可是回复不过来的哦。



■ 绝大部分谜题的设置和解决方式都发生了改变。

■ 流程有部分变化。

■ 加入了MASTER OF KNIFING、WIRELESS PLAY两个全新模式。

■ 在角色休息状态下用触笔点击角色的某些“部位”会有“异常”现象发生……

■ 主流程分重生和经典模式两种，本篇攻略的流程部分以重生模式为准。

攻略篇

全普通道具获得方法：

(白色为共通道具，橙色为克里斯篇可取得道具）

1：楼梯左侧的打印机台上取得色带（インクリボン）×3

3：队友尸体上可取得9mm手枪子弹（ハンドガンのムガジン）×30

4：暗门里面可取得色带×3

5：推开一个石鼎后在地上拣到9mm手枪子弹×15

6：进入右边的角落中可取得绿草（グリーンハーブ）×1

7：梳妆台的镜子前可取得9mm手枪子弹×15

8：最里端取得绿草×6

13：地上可取得绿草×1

14：宝箱内可取得红草（レッドハーブ）×1/急救剂×1

15：打开台灯后在桌子上取得麦林枪子弹（マグナム弹）×6

17：地图右上方的木桶上可取得小钥匙×1

19：毒死植物后可取得绿草×4、红草×2

21：空的书架上可以取得9mm手枪子弹×15和坏掉的霰弹枪（坏れたショットガン）,吉尔不用拿走；用别针/克里斯必须用小钥匙打开带锁的抽屉可以取得霰弹枪子弹（ショットガンの弹）×7

22：打字机旁的床上取得色带×3；异次元箱旁边的宝箱中取得红草×1/霰弹枪子弹×7

23：床上取得9mm手枪子弹×15；藏有丧尸的衣柜中取得霰弹枪子弹×7

26：梳妆台前取得9mm手枪子弹×15；用别针/克里斯必须用小钥匙打开夹层后最里端的抽屉可以取得霰弹枪子弹×7

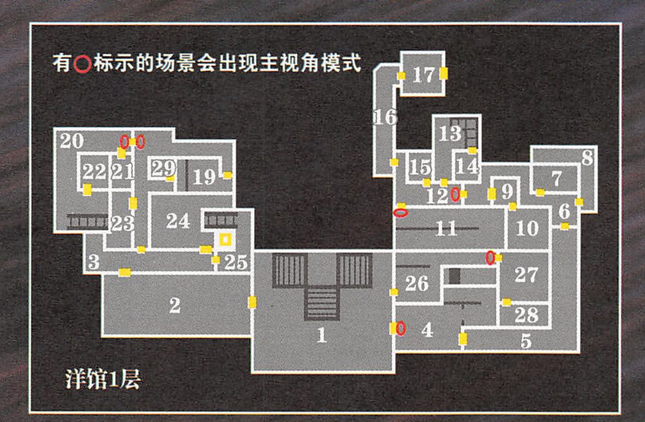
27：在地上可以取得绿草×2、色带×3

34：门口的窗台上可取得小钥匙（小さなカギ）×1

35：队友的尸体旁可取得9mm手枪子弹×15

36：在地上可以取得绿草×2

38：桌子上可取得色带×3（克里斯篇无）；橱柜前调查可取得9mm手枪子弹×15；用打火机将桌子的油灯点亮，将旁边的柜子推开会发现后面有暗室，在里面可取得硫酸弹×6/霰弹枪子弹×7



吉尔篇（EASY）

1、进入食堂右侧的房间[3]发现丧尸，回到食堂在巴瑞的帮助下打死丧尸。

2、回到大厅发现威斯克也不见了，吉尔与巴瑞决定分开行动。

3、进入大厅右侧的房间[4]，将梯子推到石像旁边登上取得洋馆一层地图（馆1阶の地图）。

4、来到房间[10]取得霰弹枪（**ショットガン**），并在巴瑞的帮助下死里逃生。

5、在房间[14]取得重要道具“药”，并在异次元箱中进行道具整理后从[13]的楼梯来到洋馆二层。

6、来到二层的楼梯处[33]再次见到巴瑞，他给了吉尔6发硫酸弹，但是现在并没有可以使用它的枪械。

7、来到[35]阳台的尽头处，会发现死去队友的尸体，已经变成丧尸的他向吉尔发起进攻。忍痛亲手“杀”死队友后在他的尸体附近找到榴弹枪（**グレネードガン**）。

8、在[46]的环行楼道中将石像从缺口中推下。

9、从[47]处的楼梯回到一层的[20]，再来到房间[19]对着机器使用道具“药”，将植物毒死后在它周围可以取得多棵药草和重要道具铠形钥匙（铠**のカギ**）。

10、回到洋馆一层的食堂[2]，从损坏的石像中取得重要道具蓝色的宝石（青い宝石），并在食堂尽头的火炉上方取得重要道具**エンブレム**。

11、将蓝色的宝石插在房间[29]中虎形石像的眼睛中取得重要道具风之印章（**ウインドクレスト**）。

克里斯篇（HARD）

1、来到房间[3]发现丧尸，跑回大厅[1]后发现吉尔和威斯克已经不在了。并在地上取得吉尔的手枪（**ハンドガン**）。

2、来到房间[4]借助梯子在石像上面取得洋馆一层地图（馆1阶**の**地图）。

3、来到2层从房间[31]通过，下到1层的房间[14]，并取得重要道具“药”。

4、来到[46]的环形楼道中将石像从缺口中推下。

5、来到一层的房间[22]遇到瑞贝卡，并在床上发现重要道具剑形钥匙（剑**のカギ**）。离开时可选择是否让瑞贝卡跟克里斯一起行动。

6、来到房间[19]对着机器使用道具“药”，将植物毒死后在它周围可以取得多棵药草和重要道具铠形钥匙（铠**のカギ**）。

7、用铠形钥匙打开房间[21]的门取得重要道具坏掉的霰弹枪（**坏れたショットガン**）。

8、回到洋馆一层的食堂[2]，从损坏的石像中取得重要道具蓝色的宝石（青い宝石），并在食堂尽头的火炉上方取得重要道具**エンブレム**。

9、将蓝色的宝石插在房间[29]中虎形石像的眼睛中取得重要道具风之印章（**ウインドクレスト**）。

10、用剑形钥匙进入房间[24]，将书架前的柜子推开，可以找到重要道具“乐谱”，在钢琴前使用，因为克里斯并不会弹钢琴所以无法演奏。这时瑞贝卡也来到这里并帮助克里斯演奏钢琴，但因为她并不熟练所以要稍微练习一会儿。隔几分钟后再过来她就会弹好，旁边的暗门会被打开，在里面可以拿到重要道具**ゴールドエンブレム**，并将**エンブレム**放在它原来的位置，这样就可以离开这里。

Point1: 面对生化危机史上最有名的丧尸时……



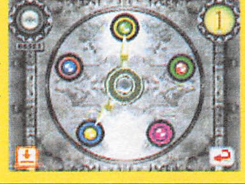
吉尔篇中第一次遇到丧尸时不用开枪，跑回食堂交给巴瑞吧。再次回到大厅寻找威斯克时只要在下层或上层绕行一圈再次去见巴瑞就行。而克里斯就没有那么幸运了，连手枪都是后来拣吉尔的。

Point2: 霰弹枪的取得方法

在房间[10]拿走霰弹枪后，回到房间[9]上方的墙壁就会落下，如果是使用吉尔触发这个情节，会有巴瑞前来营救；而可怜的克里斯就只能依靠自己的力量了，必须用坏掉的霰弹枪替换好的那把放在原来的架子上，这样才可以不触动机关。

Point3: 新宝箱的开启方法

本作基本在每个有异次元箱的房间都放置了这样的新宝箱。宝箱锁上不同颜色的环与球的安排位置都是固定的，玩家只要不断尝试就可以破解。用触笔控制圆盘上的指针，按下中心位置的圆球就可以将指针所指的两个球进行对换，直到圆盘内所有的环与球颜色都一致锁就会被打开。不过在锁的右上方会有操作的次数限制。



支持正版，支持NDS，支持XBOX，支持《电软》、《掌机迷》！（孙跃）
男，17岁，河北省承德市双桥区小溪沟小区南3#2单元205号，067000，

12、带着エンブレム来到房间[24]，将书架前的柜子推开，可以找到重要道具“乐谱”，在钢琴前使用，旁边的暗门就会被打开，在里面可以拿到重要道具ゴールド エンブレム，并将エンブレム放在它原来的位置，这样就可以离开这里。

13、将ゴールド エンブレム嵌到食堂火炉上方的凹槽中，座钟移开后取得重要道具盾形钥匙（盾のカギ）。

14、再来到二层，在[41]的书架上取得重要道具打火机（ライター），在房间[43]的火炉旁使用，之后上方的白纸就会变成洋馆二层地图（馆2阶の地图）。

15、用铠形钥匙进入房间[45]，解开谜题后可取得重要道具太阳印章（サンクレスト）。

16、来到房间[36]发现被大蛇咬伤的STARTS队友，用人工呼吸将他救醒并得到通信机。但他最终还是死去了。（如果这个情节触发得太晚他就会直接死去，并在他身上可以找到9mm手枪子弹×15）。

11、将ゴールド エンブレム嵌到食堂火炉上方的凹槽中，座钟移开后取得重要道具盾形钥匙（盾のカギ）。

12、用剑形钥匙进入房间[5]，将坏掉的霰弹枪代替房间[10]中墙壁上的霰弹枪，这样房间[9]中的墙壁就不会落下。

13、在房间[11]解开画谜后取得重要道具星星印章（スタークレスト）。

14、回到二层用铠形钥匙打开房门来到房间[41]取得重要道具打火机（ライター），在房间[43]的火炉旁使用，之后上方的白纸就会变成洋馆二层地图（馆2阶の地图）。

15、用铠形钥匙进入房间[45]，解开谜题后可取得重要道具太阳印章（サンクレスト）。

16、同吉尔篇。

Point4: 盾形钥匙取得方法

为了取得盾形钥匙必须要完成食堂中的谜题，这是DS版新增加的机关，同样非常容易，就是用触笔将时钟的指针调到3点整的位置即可。

Point5: 房间[42]道具的取得方法

先调查墙壁上的标本盒子并按下按钮，这样鱼缸中的水就会退掉。将已经变轻的鱼缸向右边推，再将书柜往鱼缸的方向推动就可以在墙壁的凹槽中发现道具了。

Point6: 房间[45]中天平谜题的解决方法

DS版中将推石像的谜题换成了调天平，并且克里斯与吉尔的解决方法并不一样，吉尔篇时要将蓝、红、绿的石头放在一侧，另一侧放上黄和另外一颗绿石头就可以使天平平衡，成功后取得道具；而克里斯篇则是一侧放红色石头×2、绿色石头，另一侧放蓝、黄色石头才能平衡。

Point7: 新宝箱的开启方法

在房间[36]中要利用人工呼吸来救醒已经因中毒而神智不清的队友，这里要看好他身体胸部的起伏。按照状态栏心跳的频率进行吹气，当连续出现几次Fine后就可以成功。如果操作不当就会导致队友死亡。



发生完这个情节后回到一层的食堂[2]调查时钟并将时间调到8点12分就会得到霰弹枪子弹×7。

洋馆2层

39：木桶上可取得霰弹枪子弹×7

41：床的两边地上分别可以拣取9mm手枪子弹×15/霰弹枪子弹×7、红草×1

42：解开谜题后取得榴弹（グレネード弹）×6/霰弹枪子弹×7

43：在地上可以取得绿草×1

48：桌子上取得霰弹枪子弹×7、麦林枪子弹（マグナム弹）×6

49：门口的地上可取得绿草×2、蓝草×1

50：地上可取得绿草×1

51：架子上取得榴弹枪子弹×12/霰弹枪子弹×14

52：用别针/克里斯必须用小钥匙打开地图右上方桌子的抽屉，可取得麦林枪子弹×6；用触笔将插在地图上方门上的刀拔下来，进入后可取得色带×3、9mm手枪子弹×15

17、用盾形钥匙打开房门进入房间[39]，这里会发生本作的第一个BOSS战——大蛇。打败它后可取得重要道具月亮印章（**ムーンクレスト**）。

18、因中毒而昏迷过去的吉尔醒来时发现自己正躺在房间[22]的床上，来到房间[11]解开画谜后取得重要道具星星印章（**スタークレスト**）。

19、将四个印章全部带在身上，之后来到房间[16]，将印章全部镶嵌在房间[17]门旁边的凹槽中，这样就可以打开房门。来到[17]将梯子推到高处木架的旁边，登上去拿到重要道具四角扳手（四角**クランク**）。

20、来到[54]通信机会响起，接听后会与STARTS的成员布拉德（**ブラッド**）取得联系。在左边的升降机旁可以取得中庭地图（中庭**の**地図）。

21、来到[55]，用四角扳手转动机关，将水放掉这样就可以通过了。

22、来到房间[64]调查浴盆，将浴盆中的水放掉后会受到丧尸的攻击，打死后在浴盆中获得重要道具制御室的钥匙（制御室**のカギ**）。

23、在房间[63]的床头发现重要道具红色小本（赤い本）。

24、来到[66]地图的最上方，避开毒蜂在桌子上取得重要道具寄宿舍002房间的钥匙（002号室**のカギ**）。

17、用盾形钥匙打开房门进入房间[39]，这里会发生本作的第一个BOSS战——大蛇。打败它后可取得重要道具月亮印章（**ムーンクレスト**）。

18、出门后克里斯因为中毒而晕倒，这时瑞贝卡赶到这里。需要控制瑞贝卡在最短的时间内来到一层的房间[22]取得“血清”并送回到克里斯这里，如果晚了的话克里斯就会死去。

19、将四个印章全部带在身上，之后来到房间[16]，将印章全部镶嵌在房间[17]门旁边的凹槽中，这样就可以打开房门。来到[17]将梯子推到高处木架的旁边，登上去拿到重要道具四角扳手（四角**クランク**）。

20、在[54]左边的升降机旁可以取得中庭地图（中庭**の**地図）。来到[55]，用四角扳手转动机关，将水放掉这样就可以通过了。

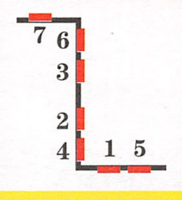
21、来到房间[64]调查浴盆，将浴盆中的水放掉后会受到丧尸的攻击，打死后在浴盆中获得重要道具制御室的钥匙（制御室**のカギ**）。

22、在房间[63]的床头发现重要道具红色小本（赤い本）。

23、来到[66]地图的最上方，避开毒蜂在桌子上取得重要道具寄宿舍002房间的钥匙（寄宿舍**のカギ**）。

Point8: 房间[11]中解开画谜的方法

在这个房间中千万不要去打房梁上的乌鸦，否则就会被群起而攻之。按照图示中画像的位置顺序按下按钮，这样就可以取得太阳印章。

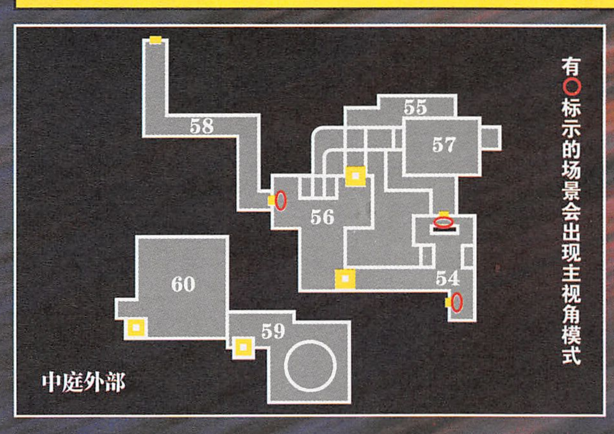


Point9: 关于房间[61]中石像的作用

进入房间[61]会发现门口有一个石像，将它推到地图下方[65]房间的门口赌住那个缺口，这样就可以避免别的洞口中伸出来的手伤到。

Point10: 中庭地下浮桥的"搭建"

来到地下[74]后会因一段有水的深沟而挡住去路，必须将三个木箱推到水中架起一座浮桥才可以通过。



54：在地上可以取得绿草×3、红草×2、蓝草×2

58：进来的门口两边分别可以取得绿草×2、红草×2

59：地上可取得绿草×2、红草×2

61：地图上方角落中可取得绿草×2、蓝草×2

62：书架底部可取得榴弹×6/9mm手枪子弹×15；书架上面可取得急救剂（救急用スプレー）×1；书架旁的宝箱内可取得道具霰弹枪子弹×7

人的存在很迷茫、混乱、荒诞，我是一个存在主义者，游戏很符合我的存在，我很喜好北野武。（王赫）
男，18岁，河北省孟村回民中学0310班，061400

Point11: 房间[77]两个新谜题的解决方法

转动轮盘时要按逆时针的方向进行，触笔要沿着轮盘的把手进行转动。在转动到一定位置时它会出现反向转动的现象。一定要在水漫上来前将左侧的四个灯全部转亮，这样才能使水全部退下。

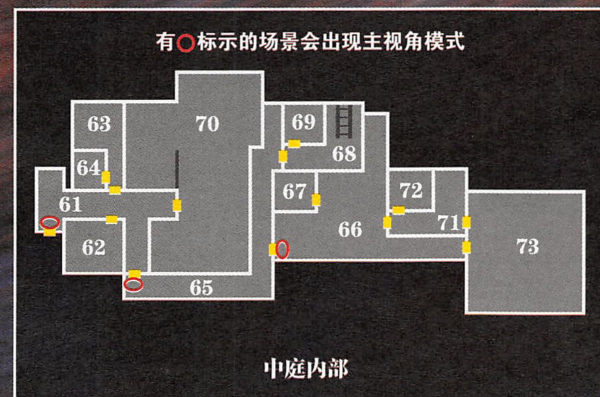


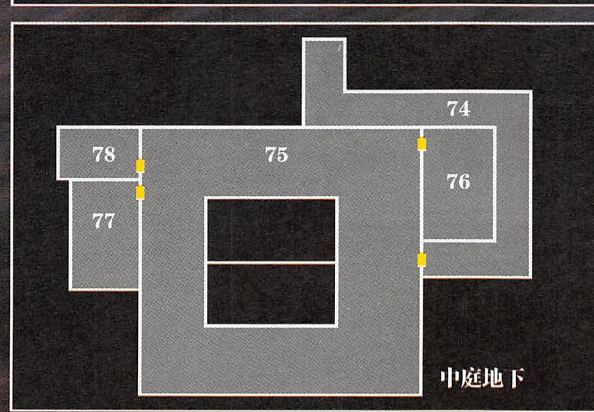
水被退下后门的旁边就会露出电子锁的机关，要按照图中的要求将1-9的数字添到空格中。这是本作中颇值得一玩的一个谜题，也是一个比较复杂的数学问题。吉尔与克里斯在难度上也有区别，吉尔篇时会将中间第五个数字确定为9，而克里斯篇中则没有。谜题的突破口在于第6、7位数字之和是3，并且中间第5位数字是9。两位数之和为3只可能是1和2，这样就有1/2的可能确定第4位的数字，以此类推很轻松就可以解开谜题。最终的数字顺序为："843591267"。

Point12: 化学试剂V-JOLT的配制方法

通过房间[70]中台球桌的提示，这里的输入密码吉尔篇是"345"（或者354也可以）。而克里斯篇则是"1245"（或者1254也可以）。配制药剂时只要掌握方法就会非常简单，我们一共可以在房间内找到4个空瓶，而可以灌入的溶液有三种，分别为UMB NO.2、UMB NO.4和水。我们要的是UMB NO.16药剂，也就是V-JOLT。解谜原理非常简单，看药品的编号名，UMB NO.2相当于2个单位，UMB NO.4相当于4个单位，而水相当于1个单位。那么用下面的组合就可以很轻松的配制出16个单位，也就是UMB NO.16。配制方法为："2+4=6、6+1=7、6+7=13、2+1=3、13+3=16"其中所有的数字都对应着它们的药品编号，而1代表水。例如第一个公式就是UMB NO.2与UMB NO.4的结合，第二公式是前面步骤配制出来的Yellow-6与水的结合，以此类推。







63：房间角落的小桌子上可取得小钥匙×1；用别针/克里斯必须用小钥匙打开书桌的抽屉，可获得道具霰弹枪子弹×7

65：将地图最上方的石像往里推，进去可以在地上找到绿草×2

68：用别针/克里斯必须用小钥匙打开书桌的抽屉，可获得道具霰弹枪子弹×7

69：水池中取得9mm手枪子弹×15

70：地图下面的木桶上方有9mm手枪子弹×15；桌子上可取得色带×3

71：用别针/克里斯必须用小钥匙打开书桌的抽屉，可获得道具色带×3

72：地上可取得火焰弹×6/9mm手枪子弹×15

74：地图右下方的角落中取得绿草×2

76：木箱上可取得小钥匙×1

78：可取得霰弹枪子弹×14；9mm手枪子弹×30

79：地图右上方取得霰弹枪子弹×7

25、用002房间的钥匙打开房门进入房间[68]，墙壁上可以取得地图（寄宿舍**の**地图）。推开两侧的书架可以发现通往下面的梯子。

26、来到地下[75]会有受感染的鲨鱼出现袭击吉尔，不用对它们进行攻击因为不会有任何的效果，用制御室的钥匙进入房间[77]。调查电力机关后会不断有毒水喷出，只有再调查右边黄色的轮盘将其关闭。水降下后门旁边的电子机关就会露出来，开启后旁边的房间[78]的门就会打开。

27、来到房间[78]取得重要道具寄宿舍003房间的钥匙（003号室**のカギ**）。

28、输入密码345（354）进入房间[67]，配制好药剂V-JOLT。用003房间的钥匙进入房间[71]，将红色小本插进书架的空缺部分，这样旁边的书架就会移开，露出隐藏的房门。

29、来到房间[73]就会与**プラント**42**のメモ**进行BOSS战。这里有个分支情节，如果之前到下水道的房间[76]在**プラント**42**のメモ**的根部使用药剂V-JOLT的话，在接下来的BOSS战就会轻松许多，如果没有配制药剂的话则会艰苦一些，并且会发生巴瑞再次营救吉尔的情节。战胜BOSS后在火炉中取得重要道具兜形钥匙（兜**のカギ**）。

30、再次回到洋馆，用兜形钥匙进入房间[15]，打开桌子上的台灯，在书架前找到重要道具MO碟（MO**ディスク**）。

24、用002房间的钥匙打开房门进入房间[68]，墙壁上可以取得地图（寄宿舍**の**地图）。推开两侧的书架可以发现通往下面的梯子。

25、来到地下[75]，用制御室的钥匙进入房间[77]。调查电力机关后会不断有毒水喷出，只有再调查右边黄色的轮盘将其关闭。水降下后门旁边的电子机关就会露出来，开启后旁边的房间[78]的门就会打开。

26、来到房间[78]取得重要道具寄宿舍003房间的钥匙（003号室**のカギ**）。

27、用003房间的钥匙进入房间[71]，将红色小本插进书架的空缺部分，这样旁边的书架就会移开，露出隐藏的房门。

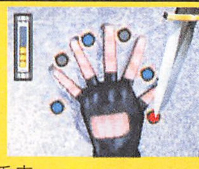
28、来到房间[73]会遇到巨型植物**プラント**42**のメモ**，克里斯被怪物的触手卷到空中。此时瑞贝卡闯了进来。之后要控制瑞贝卡到对面的房间[67]配制好药剂V-JOLT，再到下水道的房间[76]**プラント**42**のメモ**的根部使用药剂。这样克里斯就会被放下，再进行战斗就简单多了。战胜BOSS后在火炉中取得重要道具兜形钥匙（兜**のカギ**）。（之后如果去房间[67]找瑞贝卡，她就会为克里斯进行两次疗伤。）

29、再次回到洋馆，用兜形钥匙进入房间[15]，打开桌子上的台灯，在书架前找到重要道具MO碟（MO**ディスク**）。

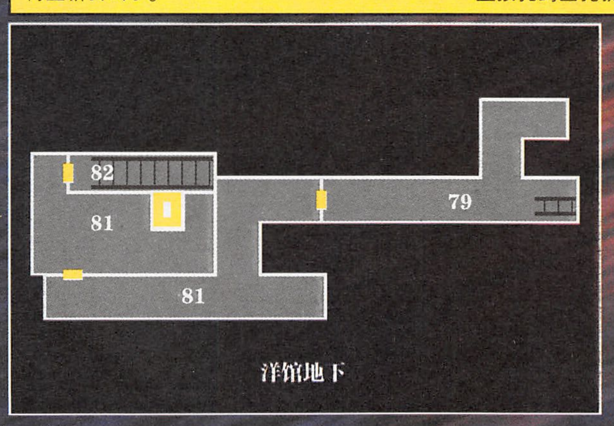
Point13: 房间[44]唱片机谜题破解方法

将原作中的钢琴改成了唱片机，这里要按照一定的速率顺时针旋转唱片，当转过一定的圈数后就会到底。必须保证唱片机放出音乐的连贯性，使画面左上方的扇形槽长满。如果唱片转到底了而仍然无法成功的话，就只能绕回来再重新尝试了。

Point14: 房间[44]地下的墓碑谜题解决方法



这里要在规定的时间内用刀尖扎手指之间的圆孔，越往后圆孔的数量越多。注意一旦扎到手或者没有直接扎到圆孔就得直接重来。



80：地图右下方取得绿草×2

81：厨房的台面上可取得小钥匙×1

85：地图右侧可取得急救剂×1、榴弹×6/霰弹枪子弹×7

86：艾里克的尸体旁可取得9mm手枪子弹×15

87：巨石滚过后在地图右边墙壁中取得火焰弹×6/麦林枪子弹×6

88：地图右上方木桶上可取得色带×3（克里斯篇无）

90：桌子上取得色带×3、急救剂×1；墙角有蓝草×1；宝箱内可取得榴弹×6/麦林枪子弹×6

掌机迷再改版一次好吗？（焦震）
男，18岁，山东省烟台市，264000，QQ：323213809

31、再次回到房间[14]可以取得地上巴瑞留给吉尔的道具补给。

32、用兜形钥匙进入房间[44]，完成唱片机的谜题后曾经被打退的大蛇会再度出现，经过一场激烈战斗后终于将它打死。

33、在巴瑞的帮助下，吉尔顺着绳子跳下大蛇砸开的洞口，但因为巴瑞不小心而把绳子掉到下面，这里可以等他一会取来新绳子，或者不用理会他直接下到洋馆地下。

34、完成墓碑谜题，通往洋馆地下的楼梯就会出现。

35、在房间[79]地图的右上方取得火焰喷射器（火炎放射器），将它放在房间[80]通往房间[81]门口的架子上，这样房门就会被打开。

36、乘电梯来到洋馆一层，在房间[51]中取得重要道具蓄电池（**バッテリー**）。

37、来到房间[53]，调查墙上石膏像的按钮，旁边出现的光束会照在一块地板上，将石像推到那里压住地板。在旁边的暗室中找到重要文件艾里克的信（**エリックの**手纸）。

38、用兜形钥匙打开二层房间[48]，调查桌上的烛台，用麦克风将火焰吹灭。将梯子推到鹿头标本的下方，登上去可取得重要道具红色的宝石（赤**い**宝石）。

39、回到一层的房间[29]，将红色的宝石嵌在虎形石像的另一个眼睛中，可取得麦林枪（**マグナムリボルバー**）。

40、再来到中庭，将蓄电池装在场景[59]下方的升降机旁，这样升降机就可以使用了。

41、根据艾里克在信中的提示来到中庭的房间[73]，这里将用主视角跟大蛇再次进行一场BOSS战，打死大蛇后取得重要道具最后之书（上）。从正面调查书后可取得重要道具鹰币（**オオワシのメダル**）。

30、再次回到房间[14]可以取得地上威斯克留给克里斯的道具补给。

31、用兜形钥匙进入房间[44]，完成唱片机的谜题后曾经被打退的大蛇会再度出现，经过一场激烈战斗后终于将它打死。

32：从大蛇砸开的洞口跳入，并完成墓碑谜题，通往洋馆地下的楼梯就会出现。

33、在房间[79]地图的右上方取得火焰喷射器（火炎放射器），将它放在房间[80]通往房间[81]门口的架子上，这样房门就会被打开。

34、乘电梯来到洋馆一层，在房间[51]中取得重要道具蓄电池（**バッテリー**）。

35、来到房间[53]，调查墙上石膏像的按钮，旁边出现的光束会照在一块地板上，将石像推到那里压住地板。在旁边的暗室中找到重要文件艾里克的信（**エリックの**手纸）。

36、用兜形钥匙打开二层房间[48]，调查桌上的烛台，用麦克风将火焰吹灭。将梯子推到鹿头标本的下方，登上去可取得重要道具红色的宝石（赤**い**宝石）。

37：回到一层的房间[29]，将红色的宝石嵌在虎形石像的另一个眼睛中，可取得麦林枪（**マグナムリボルバー**）。

38、再来到中庭，将蓄电池装在场景[59]下方的升降机旁，这样升降机就可以使用了。

39、根据艾里克在信中的提示来到中庭的房间[73]，这里将用主视角跟大蛇再次进行一场BOSS战，打死大蛇后取得重要道具最后之书（上）。从正面调查书后可取得重要道具鹰币（**オオワシのメダル**）。

40、从[56]地图下方乘已经被安装电池的升降机下来到[54]，用四角扳手转动机关使水退下。再次乘升降机回到[56]，发现地图上方的瀑布已经消失，顺着梯子下到矿场。

Point15:最终之书（上）的取得方法

第二次从洋馆回来后，就会在中庭发生这个情节。作为DS版生化中完全原创的BOSS战，战斗方式也是在DS版原创的主观视角下进行。这场战斗还是比较简单的，只要掌握好大蛇攻击的节奏，并且看好它攻击的方向，使用“一闪”攻击，坚持一段时间就可结束战斗。原作中“最后之书”的取得位置也发生了变化，变成了完成此战后获得。



←作为DS版的原创BOSS难度并不大。

我十分认同小辫们关于目前国内掌机主流仍是GBA的看法，所以希望加大GBA的内容。（刘泽洋）男，16岁，山东大同市，037004

42、从[56]地图下方乘已经被安装电池的升降机下来到[54]，用四角扳手转动机关使水退下。再次乘升降机回到[56]，发现地图上方的瀑布已经消失，顺着梯子下到矿场。

43、在场景[86]会找到受伤在此的艾里克，他告诉吉尔说现在STARTS小组中有奸细，但是没等他说完话就被人用冷枪打死，出来后在地上拣取重要道具六角扳手（六角**クランク**）。

44、来到场景[87]利用缺口躲过巨石后，从巨石砸开的缺口处进入，来到场景[88]。

45、又是一场BOSS战，对手是一只被感染的黑色蜘蛛，打死它后要用匕首将门上的蜘蛛丝划开才能通过。

46、进入场景[91]，用同样的方法躲过巨石，在地图左边取得中庭地下地图（中庭地下の地图）以及重要道具MO碟。

47、用六角扳手转动墙壁上的机关，直到将墙壁的缺口转到左边，从缺口处进入房间[92]。解开机关后取得重要道具最后之书（下）。从正面调查书后可取得重要道具狮币（**オオカミのメダル**）。

48、乘[90]下方的升降机来到中庭的场景[59]，将两枚硬币分别放在水池两边的凹槽中，这样通往实验室的电梯就会出现。

49、来到实验室B2层[96]地图右上方取得重要道具MO碟，之后到B3层房间[104]结合文件与墙壁上画框的提示，得到电脑登陆账号密码和解锁密码。

50、到房间[99]可取得重要幻灯片（**スライド**），打开电脑输入登陆账号：JOHN、登陆密码：ADA；解锁密码：MOLE。这样B2、B3层的两个房间也都可以进了。

41、进入场景[84]，就可以在左边的墙壁取得一把火焰喷射器，这是控制[83]与[84]之间门的开关，可以将枪的能源使空后再放回去。

42：在场景[86]会找到受伤在此的艾里克，他将克里斯误以为是奸细，但是没等他说完话就被人用冷枪打死，出来后在地上拣取重要道具六角扳手（六角**クランク**）。

43、来到场景[87]这里同样可以拿到一把火焰喷射器，利用缺口躲过巨石后，从巨石砸开的缺口处进入，来到场景[88]。

44、又是一场BOSS战，对手是一只被感染的黑色蜘蛛，打死它后要用匕首将门上的蜘蛛丝划开才能通过。

45、将火焰喷射器放在[91]门前的架子上再通过，用同样的方法躲过巨石，在地图左边取得中庭地下地图（中庭地下の地图）以及重要道具MO碟。

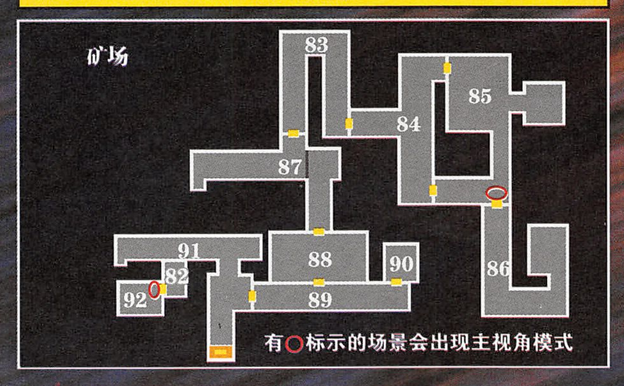
46、用六角扳手转动墙壁上的机关，直到将墙壁的缺口转到左边，从缺口处进入房间[92]。解开机关后取得重要道具最后之书（下）。从正面调查书后可取得重要道具狮币（**オオカミのメダル**）。

47、乘[90]下方的升降机来到中庭的场景[59]，将两枚硬币分别放在水池两边的凹槽中，这样通往实验室的电梯就会出现。

48、来到实验室B2层[96]地图右上方取得重要道具MO碟，之后到B3层房间[104]结合文件与墙壁上画框的提示得到电脑登陆账号密码和解锁密码。

Point16:最终之书（下）的取得方法

关于场景[92]中的谜题，要先将石像推到地图上方可移动的墙壁旁边。用六角扳手转动开关使墙壁移出，这样就可以将石像顶出来。再次转动扳手使墙壁缩回去，将石像推到石板上，这样墙壁中的小门就会打开。



95：打开宝箱后获得麦林枪子弹×6

96：地上可取得绿草×2

98：地图下方地上取得色带×3（克里斯篇无）

103：纸箱上可取得色带×3（克里斯篇无）；解开飞镖谜题后可获得麦林枪子弹×6

104：地上取得绿草×1

105：架子上可取得麦林枪子弹×6

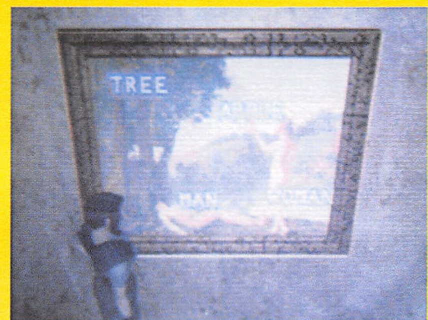
107：架子上取得红草×1；桌子上取得霰弹枪子弹×7

108：架子上可取得色带×3、火焰弹×6；床边的地上可取得绿草×1、蓝草×1；宝箱内可取得麦林枪子弹×6

Point17: 实验室中电子锁的密码解读方法

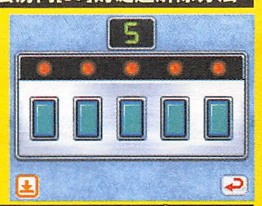
在实验室B3层的房间[104]中，有红、蓝两种颜色的开关，如果只开红颜色的灯看墙壁上的画时就像左图一样，文字都是乱码；而如果再开蓝颜色的开关，室内的光线就会改变，再看画时原本看不懂的字母就可以了解了。仔细观察就会发现，每个乱码都有与其一一对应的英文字母，这样再去对照重要文件“研究员的信”中最后留下的乱码后，不难得出密码为“MOLE”。





Point18: 实验室B2层房间[97]的谜题解除方法

吉尔篇时按照“43152”的顺序点击下面的蓝色按键即可。而克里斯篇的顺序则为“25413”。



Point19: 实验室B3层房间[103]中飞镖游戏的方法

共有9只飞镖可供吉尔使用，用触笔控制飞镖的初始位置以及投掷力量，只要在九次机会中投中中心位置三次，就可以完成游戏。

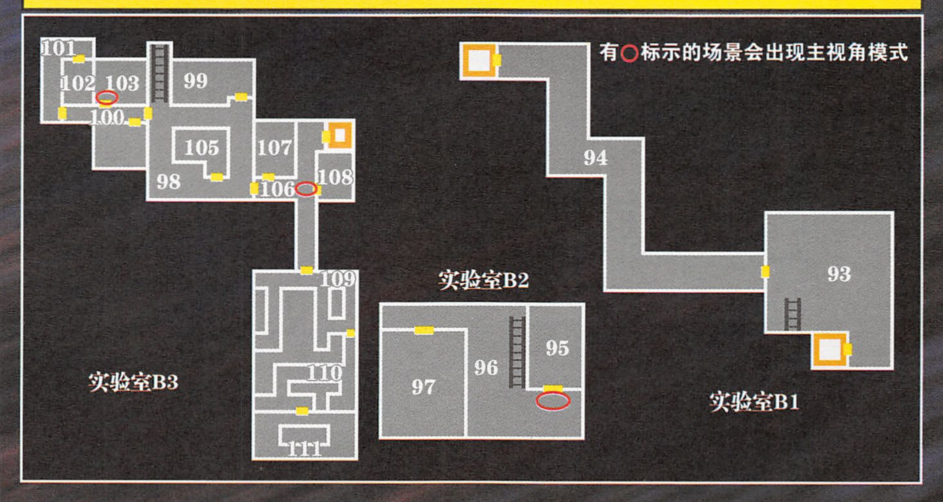
Point20: 实验室B3层场景[109]、[111]电力供应的谜题解决方法

本作中最难解决的一个谜题，有些类似于物理中的电路问题，具体计算过程比较麻烦，这里给出了吉尔篇和克里斯篇的最终完成路线图。



↑房间[109]的线路图。（吉尔篇）　↑房间[111]中的线路图。（吉尔篇）

↑房间[109]中的线路图。（克里斯篇）　↑房间[111]中的线路图。（克里斯篇）



希望攻略内容多些，有些游戏我想找攻略，但只有网上才有。（赵庚）男，25岁，北京市宣武门外大街88号长城大厦502室，100052

51、来到B2层房间[97]解开谜题后取得重要道具动力室的钥匙（动力室**のカギ**）。

52、到B3层的房间[103]，在桌子上找到**パスコード**的输出机器，使用MO碟就可以获得**パスコード**01。

53、用动力室的钥匙进入B3层的[106]场景，在[107]房间，将两个木箱分别推到两个散气孔的上面赌住，再将梯子推到它们的中间，这样就可以爬过通气孔来到房间[105]。

54：房间[105]的桌子上同样可以找到一台**パスコード**的输出机器，使用MO碟获取**パスコード**02。

55、将[109]和[101]两个房间的电力供应恢复，这样电梯就可以使用了。再到[110]找到第三台**パスコード**的输出机器并使用MO碟，这样三个**パスコード**就都到手了。

56、来到房间[101]的门口，输入三个**パスコード**打开房门，会发现了被关在房间[102]的克里斯。

57、来到场景[106]右上方，乘坐电梯下到实验室B4层，与暴君发生BOSS战，如之后发生巴瑞死亡的情节，战后会在威斯克的身体旁拿到重要道具实验室钥匙（**マスターキー**）。启动装有暴君容器旁边的控制门的电源后离开。

58、来到房间[102]将克里斯救出来（如之前有拣取实验室钥匙这里必须使用），回到B1层，通过大门进入[94]（如之前有拣取实验室钥匙这里必须使用），并在途中拿到重要道具蓄电池。将它装在升降机中乘坐它来到中庭的[60]，这时会出现倒记时3分钟的时限。

59、拿起门口的信号弹发射出去，直升飞机会来接应吉尔和克里斯，但是暴君并没有想要放过众人再次出现。在倒计时到达1分钟左右时，拿起从直升飞机上扔下的火箭筒一发就可以结果它。

完成游戏后的部分隐藏要素

■ 完成JILL篇后WIRELESS PLAY模式下可操纵角色巴瑞获得。

■ 完成克里斯篇后WIRELESS PLAY模式下可操纵角色瑞贝卡获得。

■ 任意角色完成游戏增加主视角模式MASTER OF KNIFING。

■ 完成MASTER OF KNIFING模式WIRELESS PLAY模式下可操纵角色威斯克获得。

■ 任意角色达成完美结局后获得钥匙スペシャキー，二周目时用它开启洋馆一层[28]房间可获得隐藏衣服。

49、到房间[99]可取得道具幻灯片（**スライド**），打开电脑输入登陆账号：JOHN、登陆密码：ADA；解锁密码：MOLE。这样B2、B3层的两个房间也都可以进了。

50、来到B2层房间[97]解开谜题后取得重要道具动力室的钥匙（动力室**のカギ**）。

51、到B3层的房间[103]，在桌子上找到**パスコード**的输入机器，使用MO碟就可以获得**パスコード**01。

52、用动力室的钥匙进入B3层的[106]场景，在[107]房间，将两个木箱分别推到两个散气孔的上面赌住，再将梯子推到它们的中间，这样就可以爬过通气孔来到房间[105]。

53：房间[105]的桌子上同样可以找到一台**パスコード**的输出机器，使用MO碟获取**パスコード**02。

54、将[109]和[101]两个房间的电力供应恢复，这样电梯就可以使用了。再到[110]找到第三台**パスコード**的输出机器并使用MO碟，这样三个**パスコード**就都到手了。

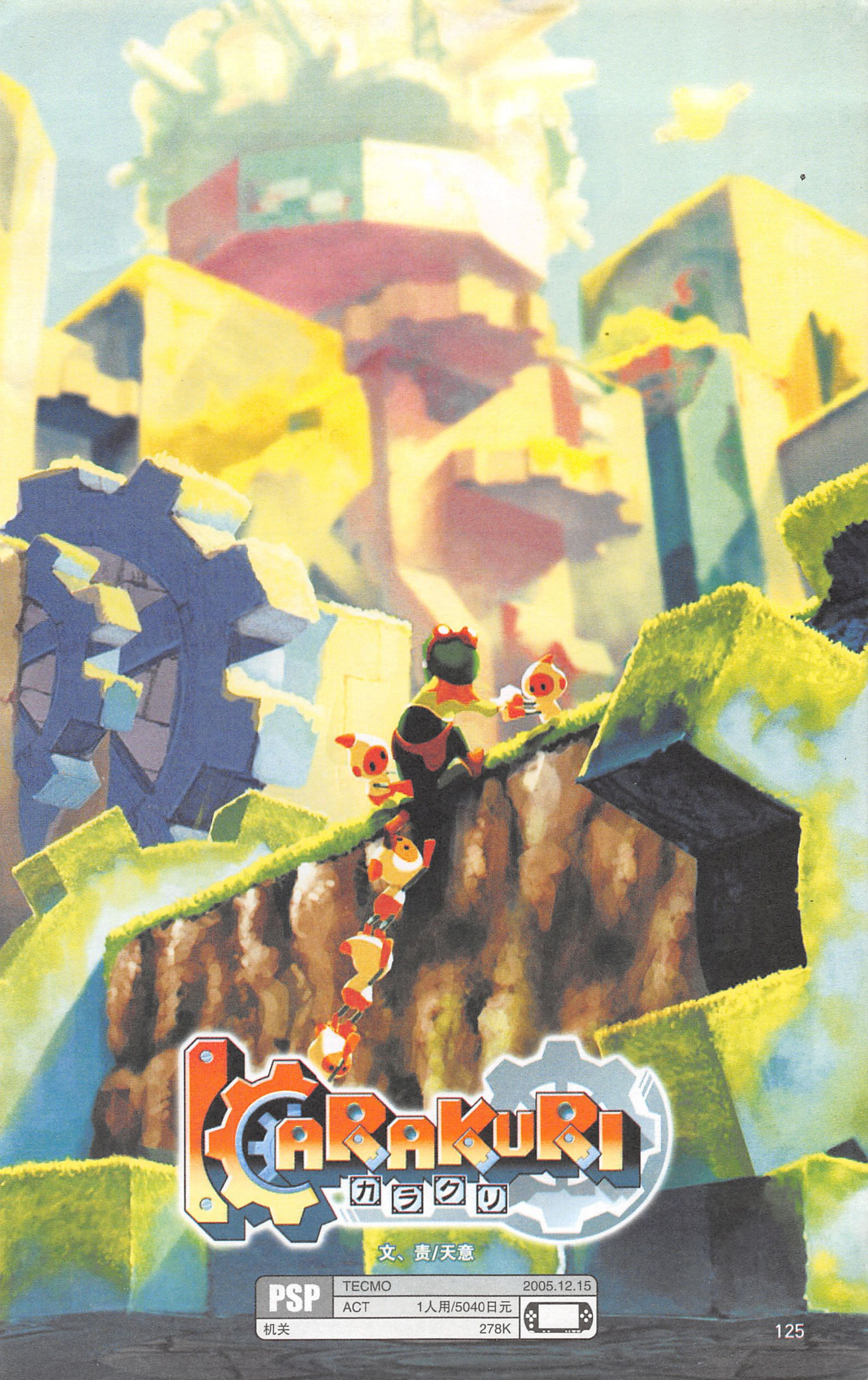
55、来到房间[101]的门口，输入三个**パスコード**打开房门，会发现被关在房间[102]的吉尔。

56、来到场景[106]右上方，乘坐电梯下到实验室B4层，与暴君发生BOSS战，如之后发生瑞贝卡死亡的情节战后会在威斯克的身体旁拿到重要道具实验室钥匙（**マスターキー**）。启动装有暴君容器旁边的控制门的电源后离开。

57、来到房间[102]将吉尔救出来（如之前有拣取实验室钥匙这里必须使用），回到B1层，通过大门进入[94]（如之前有拣取实验室钥匙这里必须使用），并在途中拿到重要道具蓄电池。将它装在升降机中乘坐它来到中庭的[60]，这时会出现倒记时3分钟的时限。

58、拿起门口的信号弹发射出去，直升飞机会来接应克里斯和吉尔，但是暴君并没有想要放过众人再次出现。在倒计时到达1分钟左右时，拿起从直升飞机上扔下的火箭筒一发就可以结果它。





文、责/天意

PSP	TECMO	2005.12.15
	ACT	1人用/5040日元
机关	278K	

系统介绍

关节技能是指主角和小机器人们组成不同的队形，按△改变队形，三种队形是V形、U形、圆形，无论哪个队形，按住R键，主角会和小机器人手拉手形成准备动作，这个动作称为Jointing。

每种队形又有各自的动作，分别如下：

纵队（V形）：

投掷（Throw）：切换到纵队（V队形），按R键发动准备动作，再按□键发出“投掷”动作。

圆队（圆形）：

压击（Stamp）：切换到圆形队形，按×键跳起后，按□键使用Stamp动作。压击动作可以用来开地上的机关，也可以用来攻击敌人。

横队（U形）：

旋转（Spin）：切换到横队，按R键发动准备动作，再按□键发出“旋转”动作。旋转动作可以用来攻击敌人，也可以用来转动齿轮。要注意，连续旋转时间稍长会使Bolt和Tokobot晕倒。

当身边的Tokobot少于四个，就不能使用这些Joint动作。

按住R键一段时间可以召回丢失的Tokobot。

特殊动作：（游戏进行中得到）

滑翔（Glider）：横队的特殊动作，发动“旋转”动作后，按×键跳起，使出“滑翔”动作。在空中连点□键可以飞到远处。

摆动（Swing）：纵队的特殊动作，挂住磁铁后按□键使用，利用“磁铁”多次摆动前行。

抛起（Toss）：○队的特殊动作，按R键发动准备动作，按□键把主角抛起。

流程攻略

有记载的历史之前的时代，被考古学家称为“史前时代”。一个叫作莫尔塔尔的大陆在史前时代就有了非常先进的科技，那里的人利用“永恒能量”创造了高度文明，他们利用这种能量幸福的生活着。但是有一天不知道是什么原因，大陆灭亡了，地上只留下了遗迹。

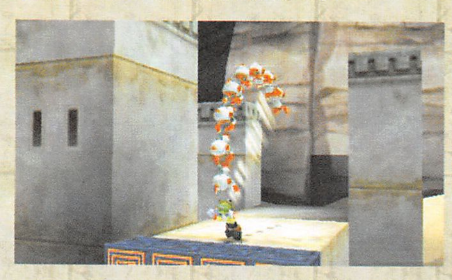
数千年过去了，一个新的文明诞生在这个大陆上，他们用齿轮和蒸汽技术创造出了新的机器。在这个大陆的一个王国里，有一个研究史前文明的实验室“Canewood实验室”。

本游戏的主角Bolt是一个新手，他偶然发现了一种极其特殊的机器人。来到Canewood实验室，Canewood博士解释说这种名叫Tokobot的小机器人不同于其他机器人，他们可以互相合作，并且配合它们的主人作出各种动作，但是还不知道什么人可以控制他们。

Bolt可以指挥这种小机器人，所以博士把Tokobot留给主角，并要求主角带着它们去发现地Valve Air继续探索未知区域，并让一个名叫Ruby的女孩协助主角。

Valve Air Ruins

Valve Air是一个位于丛林水中的陆地，来到这里接到Ruby的信息。她自我介绍完后，说这里是史前的遗迹，然后介绍了主角控制Tokobot所能使用的能力。这种叫作关节动作的技能是指主角和Tokobot们组成不同的队形。



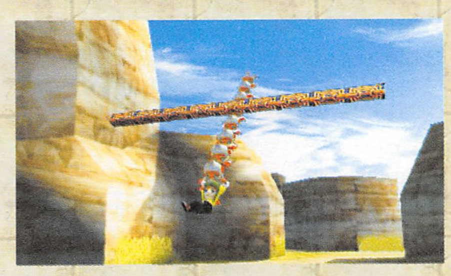
开始情节基本就是游戏教程。来到一个有古怪图案的石头前，Ruby说这种东西被称为磁铁，可以通过和小机器人合作通过这里。方法是切换到纵队（V队形），按R键发动准备动作，再按□键发出“投掷”（Throw）动作。投向磁铁位置后，小机器人将搭桥或者变成梯子通过这里，这个动作跳起到空中也可以用。来到道具处Ruby发来消息说，根据研究这种零件可以被Tokobot使用，但是还没有找到使用方式。来到地上的机关处，Ruby讲解圆形队形的Joint动作——压击（Stamp）。继续往前走遇到遗迹重的敌人——遗迹守护者，干掉他们后来到带古怪图案的箱子处。根据提示指挥Tokobot拉开箱子。方法是接近物体，按○键Tokobots将进入准备模式，

我从一个真伪非机战白痴，变为现在一步步论为机战迷，原因就是巧合——绿宝石通关掉档，退换时无其他有趣卡，只得购入人气变的了。现在我正杀的热火朝天呢。（孙孟炜）男，16岁，江苏省苏宁大厂区南京师范大学附属扬子中学高一（11）班，210048

使用摇杆前后推动箱子，推动完成后，按○键回复。继续往前走，被几个敌人包围后，使用旋转攻击干掉它们。

来到一个地方，根据屏幕下方提示，可以按圆键观察环境。进入房间中间位置，乘“电梯”到上面。向前来到悬崖边缘，跳起使用“投掷”技能，形成梯子上去。来到上方平台，干掉一个敌人，得到一个道具。向前走来到尽头，发现太高无法下去，所以只能从左侧小门进入。

利用“旋转”技能，转动两侧的大号螺母，使平台升起。沿右侧过道来到里面，多次使用“投掷”来到上面，进门。来到外面干掉几个敌人，左侧一个门现在还无法进入，前行打破两个箱子，使用“投掷”过去，进门。来到存档点，进入上方门，来到一个八角形的石块处，利用Ruby的方法，按○键指挥tokobot搬开石块，然后使用“压击”开机关，进门。



见到炮台形状的BOSS，首先利用横队形态打掉它下面的三个炮台。然后它会变形成为机器人，向Blot爆走撞击，注意躲避即可。它跑一段时间后就会停下来休息，这时过去攻击它。反复4次可以把它干掉。

干掉它后，从地上升起一个石板，Ruby说她也不知道这个东西，得到这个不明石板，还得到一个纹章石板，Ruby猜测这些东西和Tokobot有关。开门继续前进，前面是死路，现在还无法通过，所以先回实验室。

实验室

在实验室见到开爱的Ruby。她说Tokobot肯定会有很多未解开的功能，但是Valve Air遗迹已经不能继续探索了。首先需要知道的是不明石板和纹章石板的作用。博士说石板来自Damper Rock。在史前世界上有八个大的国家，Damper Rock就是其中之一。它曾经非常的繁荣，城市利用独有的不会腐烂瓦解的物质建造。但是现在那里成为没有人的大地，沙漠中的废墟。它位于Valve Air的东南方向的巨大沙漠地区。

实验室各区域作用：

Reserch Record：选项可以存档；

Sources：选项可以查看收集的敌人信息；

Tokobots' Vault：查看Tokobot的能力和收集的资料；

Headquarters：可以和实验室的人对话；

Deployment Hatch：就是出发的大门。

Original Time Attack Mode：进入以前的地区，增加物品收集度。（通关后开启）

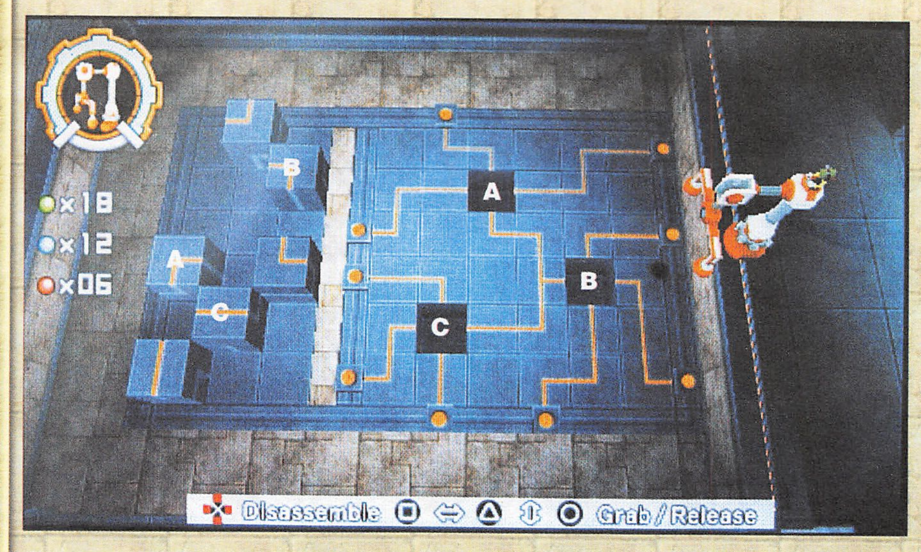
Damper Rock

目标是Damper Rock，在Deployment Hatch选择Damper Rock后，来到这个沙子下的古建筑外。和Ruby对话结束后，突然两个神秘人物出现。他们说还没有知道实验室重要的部分，一个叫Flames的女子说她切断了前门的能量，大门不能打开。神秘男子离开这里，去下个地方探索，那个叫Flames的女子则躲避起来。

大门不能打开，沿建筑一侧前进，多次利用“投掷”搭桥来到里面。存档点前有一个头上长角的敌人，用“投掷”对付它无效，当然更不能用“压击”，要用“旋转”攻击它。干掉它后，开门来到里面。踩机关，跳到平台上，升起来到上面。下面有个房间别忘了进去拿东西，可以跳下来进入石头挡住的房间，干掉敌人并收集道具后出来。再次踩这个机关降下石头，跳到石头上，升起来到上面，进门。用“投掷”开启墙上的机关，在规定时间内用“投掷”砸地上的两个机关，升起通路来到对面。开门进入，多次利用“投掷”来到上方，进入走廊。来到下个区域，要同时对付两个前冲的敌人，这时要用圆形队形，当敌人冲过来时，跳起使用“压击”攻击它们可轻松获胜。获得新能力——武士。Ruby发送信息说原来可以把Tokobot组合成攻击形态机器人。然后可以操作机器人用剑攻击，还可以发射炸弹或者其他攻击动作。组合成机器人是有时间限制的，能量槽用尽或者遭受攻击到一定程度



每天盼望的，渴望的就是你——我的精神食粮（掌机迷）（卢伟伦）
男，18岁，广东省东莞市厚街镇白濠向阳村191号，523960



就会还原，组合消耗场地中得到的零件道具。

然后开门，继续前进。躲避下滚的石柱，来到右侧踩机关，利用石头来到上面，进门。干掉敌人后得到新石板，获得新能力——起重机。返回上个区域，从右侧石头下去，这时得到Ruby信息，得知这个能力是用来搬动重物。

按十字键出现选择组合画面，再选择CRANE-O-MATIC，把左侧石块按如图位置放置。外面的平台升起，出来后小心滚动的石柱，来到上面进门。前面有两个尖刺机关，根据中间缝隙形状，变幻成形状通过。下个房间路上有很多长着眼睛的机关，走到第一个旁边时被它发现传送到下层外面。回来后从左侧石块上去，推带眼睛图案的箱子压住挡住柱子，箱子数量正好，所以往直线路上有一个石柱的位置推。返回下层沿被箱子挡住的路线行走就不会被传送回去了。进门后是存档点。继续前行，开机关出现倒计时，用“投掷”在十秒钟内上去，进门。



进门后就要和Flames战斗了，机器人发射激光时无法攻击它，小心来到左侧，砸墙上的机关后可以暂时关闭激光的能量十秒钟。这时机器人会搬石头砸击，躲避后，它就会呆呆的站在地上，这时就可以攻击它了。重复几次可以将它干掉。乘坐石头来到下层，得到两个新的Tokobot。队伍增加到8个，可以上到更高的地方和攻击到更远的敌人。乘坐石头来到上层，开门。来到外面，博士说要继续在这里搜索。

不要出大门，沿路继续前行。躲避滚动石柱，继续前行来到一建筑内部，见到存档点。使用“投掷”向上，踩地上的机关，再用“投掷”登上移动的石台，进门。这里有个大型移动机器人，用“投掷”攻击它头的后部，干掉它后得到HP提升道具，然后进门。转动地上的巨大齿轮，打开一扇门。进入这个门，转动地上的两个齿轮，使其指针都指向上方，启动地上的风扇。站在风扇上使用“旋转”，来到上方，得到新石板－超级芯片的一半，需要找到另一半才能发挥作用。原路返回，来到两个齿轮的房间，再次转动齿轮，开启右侧房门。根据地上颜色发亮的顺序“压击”后开启中间风扇，同样使用“旋转”上去，干掉敌人后获得另一半芯片部分。用两个芯片组合形成新的石板，得到新组合能力——炸弹。出来后进入中间的房间，选择LAUNCH-A-BOMB能力发射炸弹，破坏前方墙上的机关防护罩，开机关后房间中间出现一块石板——获得“滑翔”（Glider）能力。

飞到远处的平台，中途利用“投掷”上到一个平台。来到LAUNCH-A-BOMB提示处，组合

成投石机攻击天上的三个敌人，然后继续使用“滑翔”和跳跃“投掷”前进，来到一个平台消灭敌人进门。存档后，通过两扇门来到一个房间，一个巨大守护者出现。直接攻击它的话，它会用手挡住。所以应该趁它的手攻击下来后，“旋转”攻击它下部，会把它打晕，这时再攻击它的头，反复几次可以干掉它。胜利后又得到一个组合能力——“火车”（MONO CHOO-CHOO）。然后返回Canewood实验室。

Valve Air

有了新能力就可以去Valve Air之前不能通过的地方了。再次来到这里，从电梯上去，直接来到之前不能过去的地方。路上有很多障碍和敌人，小心躲避和看准时机开火即可，还要注意跳过断路。乘火车来到里面后，再次遇见炮塔守护者，老办法干掉它后，获得新能力——摆动（Swing）。

进入左侧门，存档后多次使用“摆动”进门，来到一个围着一圈蜡烛的地方。使用“旋转”使蜡烛熄灭，使前方刀锋转动，在刀锋缝隙处通过，来到存档点。从一侧边缘跳起，“摆动”到对面来到下个区域。“投掷”到移动平台，在经过一处很长的“摆动”过程，来到新区域。



存档后来到钳子标志位置，组合成起重机后，看准时机抓住箱子，压下机关。从升起的平台跳过去时小心摆动的刀锋，再躲过几个刀锋来到里面。这里又有很多长眼睛的柱子，不要正对眼睛就没事。用圆形队列移动可以保持视角固定，观察眼睛位置，多换几个身位即可通过。来到下个区域，踩机关升起多个柱子，这里要用“摆动”在十秒内通过。过去后进入里面就是存档点了，继续前行。

来到里面进行BOSS战，注意地上无限出现的杂兵。在BOSS发出的炸弹爆炸前，用“旋转”攻击打回去攻击它，然后用“压击”攻击BOSS周围出现的机关，四次后可以干掉它。胜利后获得第二块不明物体。Bolt突然发现自己身边只剩四个Tokobot，这时先前出现的那个神秘人出现，原来是他偷走了Tokobot。

实验室

在实验室得知，原来神秘人是调查队的上校，曾经在实验室工作过，两年前离开。经过商量Bolt去Grinder Valley夺回Tokobot，博士去了委员会。

Grinder Valley

刚走不远遇见一个看守者，干掉他后两侧高处机关恢复能量，开启它们后进入中间大门。这里有存档点，然后跳到移动平台，来到右侧房间。躲避多个压挤机器来到里面，按○键移动发光柱子，小心不要碰到黄色边缘，慢慢移动到下面后，出现一个以前遇到过的机器人守卫。攻击它的后部弱点，消灭它后获得“锤子”能力，就是组合成锤子形状攻击机器人。

进门后存档来到下个房间，可是门不能打开。回到存档房间，从一侧上去，利用“摆动”来到对面，开机关打开下面的门。进门后来到一个有很多探照灯的房间，地上有炮台标志，组合炮台后打掉探照灯下的敌人比较容易通过。跳过几个运输带，在尽头使用“投掷”来到下个房间。沿着石路前进，用U队形行走较好，“滑翔”几次进门。存档后继续前行，来到BOSS处。Flames驾驶钻头车再次出现，她的攻击方式非常简单，从两侧穿梭，第二次会停下来，这时过去攻击车上的黄色区域即可。躲避次数过多，她会快速冲撞，还会发射火球，注意躲避即可。干掉她后在下个房间得到两个Tokobot。返回实验室。

实验室

Flames告诉了上校的去向，他在一个叫作Crank Belt的地方，所以Bolt动身前往这里。

Crank Belt

这里有很多木箱，打破左侧一处两个木箱，下去得到HP上限提升道具。从中间小货车后面下去，进入下水道，存档后前行，前面两条路，先从左边走。用“摆动”来到最里面，踩机关平台下降。这里的速度一定要快。返回从平台跳下去，进门快速使用“投掷”来到上面，踩机关后外面另一个下降。原路返回，跳下来进入里面发

漫漫长夜，无心睡眠，唯有GBA，伴我度过那寂寞的夜。（李萌）男，16岁，云南省瑞丽市第一民族中学高三八班，678600

现瞬移发射炸弹的敌人。使用跳起“投掷”的方法干掉它，里面是存档点，得到新能力——齿轮（MECHAN-O-WHEEL）。

乘电梯返回分岔路口，进入右侧门。在大桥前齿轮标记处组合齿轮，升起石桥。来到里面，前面出现眼睛机关。先来到平台上组合出投石器消灭发射炸弹的敌人，慢慢通过旋转的眼睛机关，得到——超级坦克，这也是一种组合成机器人的攻击方式。



进门干掉两个举石头攻击的机器人后，搬动前方台阶到左侧墙边来到上面，从左侧到台灯上。然后进入打开的门，小心躲避敌人的炸弹，一路来到存档点。Ruby发现下面有Tokobot，然后来到下面。

对付BOSS Bart，他的弱点是身后的齿轮，和他保持距离，躲避他的攻击后攻击齿轮即可。注意躲避他的火焰攻击，难度非常低。

胜利后收回两个Tokobot，这时响起警报声，要在6分钟内离开这里。第一个区域最后要用“滑翔”飞过去。第二个区域来到第一个发光小平台，要“压击”两次，升起前方平台上去。第三个区域把四个方块拼成场地中间图案。进门快速来到右侧。

来到火车标记上，组合出火车能力，通过隧道。到达隧道尽头，干掉会瞬移的敌人后进门。存档后继续向前走，沿着房顶往前走，再次来到存档点。进入下个区域就碰到Fuel上校了，他说他要统治世界，并且他已经知道了方法。他会撞击主角，同时在地上放出多个炸弹。引着他向炸弹行走，用炸弹的爆炸攻击他。这样几次后，他的上方会出现弱点。两边的平台升起，地上出现尖刺。他会两边移动，发射激光攻击主角。打法是先上到两侧平台，荡到他身后的平台，攻击他。注意荡过去时不要和他在同一条直线，否则会撞到他身上，反复几次这两个过程就可以干掉他。干掉他后得到钥匙和“抛起”能力，然后返回实验室。

实验室

博士和头领连线，头领对Fuel所说的能力也很感兴趣。博士让Bolt再去Grinder Valley一次，去上将的基地寻找线索。

Grinder Valley

进到里面用钥匙开门，乘“电梯”向下，来到Fuel私人房间，找到文件和Pass Code，还有Pass Code 雷达。在书桌上还找到信息石板。Ruby说上校所说的方法和Tokobot是有联系的，Tokobot是得到能量的钥匙。这时发生地震，Bolt返回实验室。

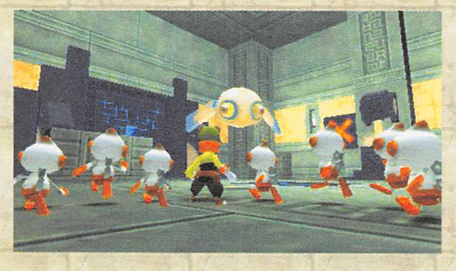
实验室

众人不能肯定收集齐Tokobot是不是就能获得统治世界的能力，为了得到真相，必须要用Pass Code雷达，找到剩下的PassCode。下面就开始寻找Pass Code了。

Valve Air

来到Valve Air，Ruby报告说Pass Code雷达变绿，代表这里有Pass Code。右上角秒表形状图案代表雷达，闪烁的绿色代表有Pass Code，来到Pass Code附近雷达变成橙色，没有Pass Code的场地雷达呈蓝色。

乘“电梯”上去，一直来到组合火车处，通过隧道后，进入右侧的门，在下个房间搬动最高的平台到墙上的门下，用“抛起”能力跳上去。荡几次后到达对面，获得Pass Code碎片。Bolt被直接传送到开始的房间，进入左侧的门，来到存档点，返回实验室。

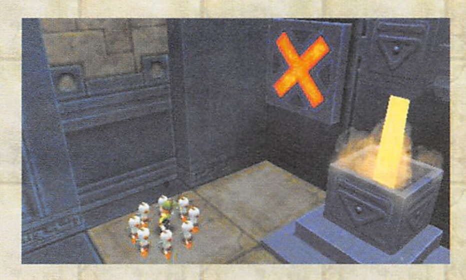


再次来到Valve Air，这次走左侧，一直来到先前不能通过的悬崖处，用“滑翔”技能飞到对面，一直来到建筑内，这里又有很多眼睛，不要和它对视就没事，建议用圆形队列移动，来到里面得到Pass Code。

玩游戏有理，看PG有理，PG改版有理，让我有NDS，PSP是不需要理由的。（周辰旭）
男，18岁，天津市河东区红星路来安里14号楼八门301，300161

Damper Rock

返回实验室，来到Grinder Valley。先走大门旁边的路，来到地上机关开启移动石头能量位置，这时探测器发出橙色，直接进入里面，用“抛起”能力跳到上面，一直来到里面把三颗齿轮轴砸下去获得Pass Code。



来到存档点返回实验室，然后再回到这里。这次进入大门，然后不要进门，而是走外面的路，一直来到旋转齿轮处。进入获得能力的房间，进入左边的门。这时探测器又变成橙色，组合齿轮放下吊桥，组合起重机拼图后，进入打开的门，获得Pass Code碎片。

Grinder Valley

进入遗迹，从移动平台来到左侧房间。组合齿轮通过，一路前进获得Pass Code，返回实验室。

实验室

取得全部Pass Code后，根据信息Ruby说在Tokobot创造之前有一个零式机器人。根据石板上的信息，零式是一个巨大的机器人，Ruby突然想起来进入Valve Air遗迹时碰到的那个大机器人雕像，她猜测它可能是零式的雕像。去检测雕像可能获得线索，动身前往Valve Air

Valve Air

沿外面的路来到第一个存档点，对面的雕像不见了。站在发光图案上面使用Pass Code，来到Master Gear山洞。

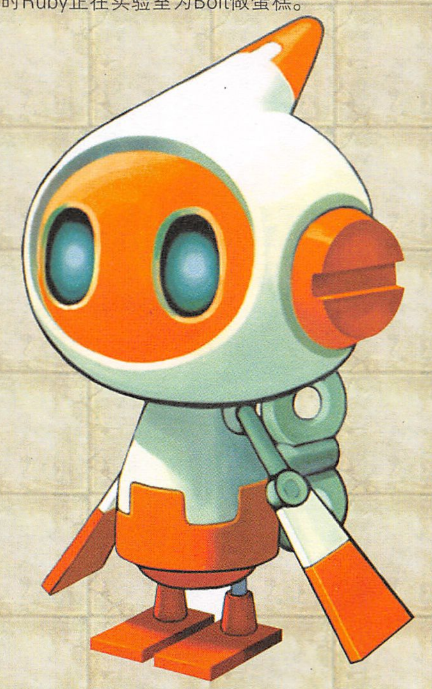
Master Gear Cave

通过存档点进入下个房间，前面一个旋转的眼睛，当它转到主角这个方向时不要走动。“旋转”转动齿轮升起平台，小心过去进入眼睛左侧的房间。经过一个房间，干掉之前遇到过的大手BOSS。在经过一个房间，干掉以前也遇到过的圆柱BOSS。他们的打法可以和以前一样。切换到圆形队列控制Tokobot行走通过隐形平台，在中间断口处要“旋转”飞过去。干掉钻头BOSS后，来到下个区域。这里的地上有3个机关，压击错误的机关会回到前面的房间。按照右、左、中、左、右的顺序开启中间的平台，利用磁铁和回旋来到里面。干掉上将第一次出现时乘坐的那种机器人后，存档来到里面。

上将乘坐新的机体在里面等待Bolt，他的移动速度很快，但是玩家千辛万苦来到这里，对付它自然没有问题。利用组合战斗机器人能力可以较轻松地干掉他，干掉他后又发生地震，落下的石头把上将压在下面。

接下来出场的是最终BOSS——零式机器人。第一阶段，引诱零式发射激光打碎空中的四个石碑。第二阶段，零式身边出现4个球体，切换成纵队到零式两侧的石梯旁，攻击球体反弹到零式身上。第三阶段，零式会用脚踏地面形成落石攻击Bolt，这时不要攻击它,而是一直在它前面不远的位置移动，注意观察石头的影子。不一会它就不再震落石头，这时要一边闪避激光，一边打击球体反击它即可!

胜利后游戏就通关啦，Bolt返回实验室，这时Ruby正在实验室为Bolt做蛋糕。



苦恼，苦恼呀！我玩PUZ类游戏时，为什么我身边所有朋友，看我像看怪物一样。（杨柏嵩）
男，20，攀枝花市保密局，617000

离开了布法尔的一行人能够顺利到达了巴隆吗？
哥尔贝扎为什么要不顾一切的抢夺水晶？
米西迪亚的传说中到底蕴藏着多少不为人知的故事？
一切谜底都将在下文中为大家揭晓。
诗史般的作品，永恒的经典。就在最终幻想的世界中！

FINAL FANTASY IV ADVANCE

文责/岚枫

前不久赞助同学买掌机，结果来回函卡也寄不起，上学连早点也吃不起，真是郁闷啊！（仓海博）（仓读者真够意思！）
男，18岁，云南省昆明市，650000

第七章 再会米西迪亚

带着些许腥味的海风，迎面吹在众人的脸上，多少让已经心神疲惫的人们感到一些轻松。远眺那一望无际的大海，这到底预示着希望还是永远的迷茫……

可能是长时间生活在沙漠地带的原因，基尔巴特很不适应这样冷飕飕的小风，他不停的在颤抖着身体，莉迪亚在一旁看到不禁担心起来。冷得已经说话都有些结巴的基尔巴特却仍在勉强支撑着……突然船体剧烈地震动起来，远处的海面上有一个巨大的旋涡不断地向塞西尔一行人所在大船逼近。“那是海洋之王！利维亚桑！”突然有一名水手大声地提醒大家，船长手持着望远镜看着远处的情形感到相当的震惊，这也许真就应了那句成语……祸不单行……



此刻的船上早已经乱作一团，莉迪亚第一个被甩下了船，杨毫不犹豫地跳下水中试图救起已经被急流卷走的小女孩。虚弱的基尔巴特此时早已经昏死过去。虽然舵手和船长都在努力地避免这场浩劫，但最终大船还是被诺大的旋涡吸了进去。当塞西尔再次醒来的时候头还是昏沉沉的，当他确定了自己还活着之后才发现自己已经被海水冲到海滩上，环顾四周竟然一个人影都没有，我的朋友……你们在哪里啊！

离开了海滩，塞西尔远望见一个小村庄，这里真的好熟悉啊，难道是——米西迪亚？！这是塞西尔做赤翼队长时曾经侵略并抢夺水晶的村庄，他无论如何都无法忘记那段噩梦般的日子。为了生存塞西尔硬着头皮进入了村庄，当暗黑骑士再度踏上这片土地的时候，给予他的除了人们恐慌就只有憎恨了，塞西尔尝试着去接近他们，但是没有一个人会愿意那么做，因为他们根本不愿意接受一个曾经屠杀过自己族人的“恶人”。

凭借依稀的记忆，一路颠簸的塞西尔最终来到长老的住所，这已经是第二次来到这里，一切都改变了，惟独不变的是塞西尔仍然苦闷的心绪。“你是那个暗黑骑士吧，为什么还要回来。”长老首先认出了塞西尔。“我是原赤翼舰队的队长塞西尔，很抱歉我曾经做过的事情，但那时我真的没有勇气来背叛我的国王。”塞西尔向长老深深地鞠了一躬。“那又怎样！难道死去的人会复活吗？！”塞西尔无言以对，“或许你已经改变了……但愿我不是在这儿浪费时间听你说那属于你的故事。”长老的语气稍微平稳了一些。“我们在与一位名叫哥尔贝扎的人进行战斗，他正操纵着巴隆王国到处抢夺着世界上的水晶。他抓走了我们的一个朋友，但我们的大船却被利维亚桑攻击，而我的伙伴们现在也全都下落不明。”塞西尔将事情的原由一气都告诉了长老。“也许……这也是一种试炼吧，你必须亲自去证明自己的价值。”长老捻着胡须对塞西尔说，“你过分依赖自己的暗黑之剑了，它最终只会吞噬了你的灵魂，如果真的想以正义的化身去进行战斗的话，那么就去这里东面的试炼之山吧，在那里你会找到你想要的一切……”“但是我的朋友还陷入危险之中，我不能浪费时间……”“我明白朋友对你非常重要……”长老打断了塞西尔的话，“但你现在不能如此的浮躁，你必须去面对自己的命运，去往试炼之山吧，用光明之剑替代你的暗黑剑吧，我的孩子……当光明赋予你时就可以变身成为圣骑士。但是千万要小心，曾经有许多人也去过那里，但却没有一个人可以活着回来。你愿意去尝试吗？”“我愿意，但是仅凭一个人的力量我真的没有什么信心……”“那也正是我所担忧的，所以我会派两位魔法师协助你的。帕罗姆！波罗姆！出来吧！”长老的话音未落突然从门外冲进来一个小女孩，“长老您是叫我们吗？”头上斜扎着一个小辫子的她显得非常可爱。“帕罗姆在哪？”“帕罗姆快出来吧！别闹了！”随着小女孩的声音，塞西尔的身后突然冒出来一位与小女孩相同打扮的小男孩，从装束和相貌上看就知道这是一对双胞胎。“切！没想到要帮助这样一个暗黑骑士，而且还是让我这个米西迪亚的大天才亲自出马。”被称作帕罗姆的男孩撇着嘴，一脸不屑一顾的样子，但却仍然无法掩饰其身上的稚气与调皮。

见到此情景，塞西尔不禁哭笑不得。他询问长老，难道这两个人就是被派来帮助自己的吗？长老点点头，他告诉塞西尔说这两个孩子虽然还小，但却拥有着远强于常人的能力。帕罗姆被长老夸奖后显得更加得意忘形，“我就是整个米西迪亚最最最天才的魔法师——帕罗姆，你快感谢死我吧！”“帕罗姆！我希望你能够在这次旅行中注意自己的言行。”长老对这个调皮鬼也已经是无法忍受了。这时在一旁始终都非常乖巧的小女孩说话了，她走到塞西尔的面前恭敬地行了个礼，“我的名字叫做波罗姆，很高兴见到您，先生！”同样是双胞胎，两人在行为举止上的差距还真不是一般的大。“帕罗姆！快来跟人家问好！”她向旁边自己的弟弟挤了挤眼睛。“呃……嘿……你好……”小男孩一脸的不愿意，但也勉强跟塞西尔打了招呼。就这样白魔导士波罗姆与黑魔导士帕罗姆加入了塞西尔冒险的队伍，在长老的嘱咐声中他们踏上了前往试炼之山的征程。

第八章 暗黑骑士与圣骑士

一路上有帕罗姆的喋喋不休众人倒也不觉得寂寞，穿过大片的森林一路向东，终于来到了长老所说的试炼之山。在山脚下大家发现有一道火墙封住了入口的山道。在姐姐波罗姆的提醒下，帕罗姆用冰魔法轻而易举的就清除了“路障”。“哈哈！太容易了，我果然是个大天才！”帕罗姆又开始得意起来。看到如此情景姐姐上前重重地敲了弟弟脑袋一下，疼得帕罗姆都快哭出来了。“帕罗姆！长老不是教过我们不要太骄傲吗！”看着姐姐严肃的表情，调皮的弟弟只能含着眼泪委屈的点点头。波罗姆又走到塞西尔的面前非常有礼貌地说：“请原谅他不礼貌的行为，塞西尔先生。”塞西尔不禁汗颜，面对这对活宝塞西尔早就没有语言了。

就在塞西尔一行人前往试炼之山准备接受圣骑士的洗礼时，另一方面哥尔贝扎也正在盘算着他下一步的计划……

此时的罗莎被绑在一个奇怪的房间内，而看守着他的人正是凯！哥尔贝扎仍然不紧不慢在房间内来回踱着步子。突然他似乎想到了什么，大声地说道：“Scarmiglione！出来吧！”“土天王Scarmiglione，遵从您的命令。”一位身着暗红色袍子的神秘男子走了进来，连衣的帽子扣在了他的头上，使得别人很难看清他的面容，更让人感到不适的是在他的身上竟然感觉不到丝毫的“气息”。“正像我所预料的那样，塞西尔已经前往试炼之山了，现在要做的事就是夹住他的‘翅膀’。”“他是想成为圣骑士吧……”Scarmiglione阴沉的声音也让人毛骨悚然。“去吧Scarmiglione！他的暗黑剑对于不死之身的你是没有任何效果的。哼哼！”“知道了，哥尔贝扎大人。我会提着他的头回来见您的……”说罢Scarmiglione就没有声响的从房间内消失了。“事情变得越来越有趣了，你说是不是凯。”哥尔贝扎转过身来看着凯说。“塞西尔的实力不容小视，我认为……”凯低声说道。“你敢质疑我的判断？！”哥尔贝扎显得非常不满意。“没有，对不起大人！”“Scarmiglione是四天王之一，他不会失败的！就让我们的罗莎小姐亲眼目睹这场好戏吧，哈哈！”哥尔贝扎似乎对于此战信心十足。“大人，请让我代替Scarmiglione去杀死塞西尔吧。”凯突然出面提出了这样一个请求。哥尔贝扎听到凯的话后更加不悦，“你给我退下，竟然敢不听我的话，是谁让你活到现在的！”凯沉默不语。罗莎虽然现在无法行动，但是眼前所发生的一切却逃不过她的眼睛，她恨自己什么都不能做，现在只能在心中默默的为自己心爱的人祈祷平安了。

而另一方面，塞西尔等人正在向山顶进发，在山腰上塞西尔遇到了久别重逢的贤者老人泰拉，能够在这里见到熟人两人都非常高兴。原来泰拉为了给自己的女儿安娜报仇而到处寻找本已经被封印的传说中的魔法陨石术。他察觉到这座山中蕴藏着神秘的气息，所以到这里来寻找希望能够学习到陨石术。而两个孩子当听到“陨石术”这三个字后竟然一下就猜到面前这位老者就是贤者泰拉，看来这个老头在魔法师这个圈子中还是有着不小的名气。当泰拉反过来问塞西尔一行人的目的时，帕罗姆竟然脱口而出“暗中监视……”几个字，但还没等他把话说完就又被姐姐一拳打中了脑袋，知道自己说错话的帕罗姆连忙改口。即便如此塞西尔也基本明白了米西迪亚的长老的想法以及这两个孩子此行的特殊目的，但他并不在乎。塞西尔将泰拉离开以后的这段时间发生的事情全都告诉了他，并说明了这次来到试炼之山一定要成为圣骑士的决心。在闲聊中，泰拉对于哥尔贝扎害死自己女儿一事仍然耿耿于怀，甚至打算使用对他这个年龄的人来说异常危险的陨石术来打败哥尔贝扎。知道泰拉的倔脾气，塞西尔也不好劝说什么。大家商议之后，决定一起行动向山顶继续进发。

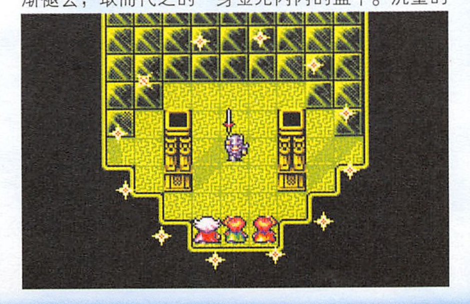


山脉中的气氛有些诡异，还不断有各种让人感到恶心的不死系的魔物和幽灵阻挠众人前进的步伐。更让人感到恐慌的是总有一种似远似近奇怪的声音伴随在人们的耳旁，波罗姆有些害怕了，她大声警告弟弟说，不要再那莫名其妙的嘟囔了！可是帕罗姆一脸的冤枉，他根本都不知道姐姐说的是什么？！过了一会奇怪的声音又来了，“我说过了，别发出那么奇怪的声音！”波罗姆看来是真的生气了。“那不是我！”弟弟对于姐姐的冤枉也毫不示弱。就在姐弟二人的争吵中，众人来到一座木桥前，这是连接一处悬崖的唯一通道，那个奇怪的声音又来了……泰拉首先警惕起来，似乎这是一股邪恶的气息。“很高兴……可以亲手杀了你们……”突然，奇怪的声音再次回响在山谷中。一位奇怪的男子出现在桥头前，一件大大的长袍裹住了他的身体，甚至连头与面部也全部被遮住，完全看不清他的面容，或者说他根本就没有脸……“我就是四天王之一的Scarmiglione，让我来引导你们进入地狱的大门吧！”战斗开始了，塞西尔惊奇的发现自己的暗黑剑对敌人竟然一点的效果都没有，泰拉提醒塞西尔说，对方很可能是不死系的魔物，因此对暗黑系的武器和技能都具有天生的免疫力。塞西尔这时才理解当初米西迪亚长老对他的忠告。帕罗姆果然不是光有嘴上的功夫，实力相当不俗，很难想像

这样一个年龄的孩子竟然会有如此强大的魔力，这让塞西尔不由的想到了失散的生死未卜的莉迪亚……在帕罗姆的魔力增幅和大范围火魔法的攻击下，对方很快就有些支撑不住了，再加上泰拉的协力。终于艰难的战胜了这个所谓的土之四天王。

众人长长的出了一口气，这一战似乎并没有之前想像的那么艰难，犹豫不得大家迅速通过木桥……“哼哼哼……愚蠢的人类……我真正的力量正是蕴藏在死亡中，感谢你们让我觉醒，下面就让我来送你们下地狱吧！”刚刚通过木桥的人们感觉到背后一丝凉气。不好！原来Scarmiglione并没有被完全打败，因为队列的关系，原本在后列主要负责远程魔法的波罗姆姐弟二人，此时却被完全暴露在敌人的攻击范围内。这实在是太危险了。塞西尔第一个冲了出现，他知道自己既然无法伤害到对方，那么就来做肉盾来保护好其他的同伴。Scarmiglione的第一击被塞西尔硬抗了下来，众人迅速重新调整队列，此时的Scarmiglione虽然已经露出了原形，但却并没有什么太大的长进，在帕罗姆和泰拉的魔法夹击下，终于彻底归西。那个所谓的地狱大门，最终还是给自己图了个方便。

惊魂未定的众人多少还有些心有余悸，恐怕在哪又蹦出来一个类似的怪物，还好奇怪的声音终于彻底消失了，似乎整个试炼之山的空气也清新了许多。“看那座墓碑！”在山脉的最顶层，大家来到一处似乎是祭祀用的场地。在几块巨大石头的环绕中，毅然挺立着一座巨大的墓碑。难道这就是长老所说的……当塞西尔来到墓碑的前面，一个声音出现了，那似乎是来自于墓碑的深处，“我的儿子，我……”“儿子？！”塞西尔一怔，“你是谁？”时间与空间发生了扭曲，众人在不知不觉中竟然进入了墓碑的内部。“你终于来了，我在这里等待得好痛苦……那么现在我就将自己的力量给予给你吧。”奇怪的声音再度出现，“虽然这样做，我心中的痛还会不断蔓延，但是已经没有别的办法了……”塞西尔并不明白对方话语的意思，但他还是迈出了前进的步伐，一把闪着耀眼光芒的剑从空中落下，难道那就是长老所提到的光明之剑吗？片刻的犹豫之后，塞西尔伸出右手，将剑牢牢的握在掌心中。奇迹发生了，暗黑的盔甲在剑光芒的照射下逐渐褪去，取而代之的一身金光闪闪的盔甲。沉重的头盔也已经不见踪影，一头金色散发的塞西尔第一次向众人露出了他忧郁的神情。他向对面的镜子望去，让他困惑的是，镜中的自己仍然还是暗黑骑士的样子。“与过去诀别，战胜你心底的黑暗，只有这样你才能够真正的拥有神圣的力量。你必须战胜自己，那个曾经的暗黑骑士。”



镜中的暗黑骑士竟然奇异般的走了出来，塞西尔必须用现在手中的光明之剑去战胜那个过去的自己。泰拉与孪生姐弟在一旁认真的观看着这场战斗，这是属于塞西尔自己的战斗，他们知道自己帮不了忙，当然也不应该帮忙。在这一战中，塞西尔并没有攻击对方，他只是一味的防御着，这也许是对自己过去所犯下错误的忏悔，或者说是一种忍耐。塞西尔逐渐的懂的，人的力量并非只有杀人，只有知道如何保护身边人们的骑士才是一位真正的骑士。

“你做得很好，那么现在请接受我的光之力，接受我的灵魂，接受我的力量……拥有它你一定可以战胜哥尔贝扎，再见了，我的孩子……”“请等等！”塞西尔大声呼唤着，他还有许多事情没有弄清楚，这个称自己为儿子的声音到底是什么？而自己又是什么人？在塞西尔的心中有太多的疑问。可是那个声音却没有再出现过。此时的镜中终于浮现出塞西尔真实的身影——那是一位真正的圣骑士。

第九章 米西迪亚的传说

“你还好吧？”波罗姆上前关心的问道。“难道你已经成为了……”“帕罗姆，不要说了！”波罗姆再次警告帕罗姆不要多嘴。“这种感觉，我不知道应该怎样来形容，有些似曾相识……而那个声音到底是……”塞西尔望着镜中的自己喃喃自语道。“我找到了！”泰拉似乎发现了什么重要的东西，“是咒语！我终于记起来了！是陨石术！就是那道光芒，使我破译了它的咒语！”没想到那个声音所提到光之力，竟然能够帮助泰拉学会了陨石术，这果然是神奇的力量！

“哇！泰拉先生果然是一位伟大的贤者！”波罗姆赞叹道。“咳！咳！姐姐，我觉得那件事还是……”帕罗姆似乎一直隐瞒着什么事情，而这一次波罗姆并没有进行阻挠。姐弟两人商量后来到塞西尔的面前，“那个，塞西尔先生……我们现在要对你说一件事情，其实我们……”“我要去找哥尔贝扎，我一定可以消灭它！”已经近似疯狂的泰拉打断了姐弟二人的话，“走吧！塞西尔，一起去巴隆！”塞西尔点点头，波罗姆与帕罗姆也不好再说什么了，沉默了片刻后也跟着塞西尔一起离开了墓碑。“那道光芒……为什么它会称我为它的‘儿子’。”对于自小就是孤儿的塞西尔来说，这或许真是一个不小的触动……

众人再度返回米西迪亚，村民对于以圣骑士身份归来的塞西尔感到相当的惊讶。实在是不敢相信曾经的暗黑骑士竟然可以通过考验真正成为圣骑士，

面对人们的议论纷纷，塞西尔并没有做任何的解释，只是一笑而过。回到长老的住所，见到一身金色铠甲装扮的塞西尔，长老的嘴巴张得老大一时间竟然都合不上了：“实在是难以置信！你竟然真的成功了！”长老不禁惊叹道。

既然事情已经变成这样了，长老不得不跟塞西尔承认，原来他让塞西尔去接受所谓的试炼，实际上只是一个冠冕堂皇的借口，这么多年里所有去过那里的人没有一个可活着回来，而塞西尔作为整个米西迪亚曾经共同的敌人，长老只是希望可以给他一个合理的死去的理由，而波罗姆姐弟二人也只是为了监视塞西尔而被长老派去的。如今的塞西尔已经变成了圣骑士，充分证明他已经对过去自己的过错进行了深深的忏悔，他已经不再是暗黑骑士了。长老与波罗姆姐弟对于监视一事向塞西尔郑重的道歉，而塞西尔却也没有责怪什么，毕竟自己曾经侵略过这里，长老的所作所为也可以理解。突然长老注意到塞西尔腰间的那把宝剑，“那把剑！你是从哪里获得的？！”“就是在山上找到的啊。”塞西尔显得有些困惑。“原来如此，果然就是它！这把剑，记载着远古米西迪亚的一个传说！”长老激动说道。

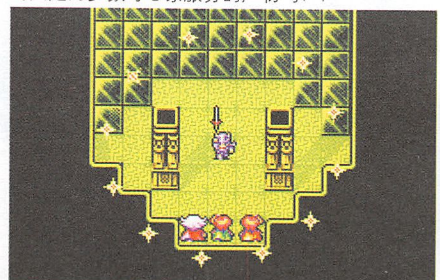
一位来自龙的后代，
关系到光明与黑暗，
它将冲向天空飞越那片熟悉的大陆。
那闪烁的月光与地球有个美丽的约定，
带着宽容和优雅。

“试炼之山上的那道光芒将我称为它的‘儿子’，那到底是什么意思？”“实在抱歉，这个问题我也无法回答你，因为直到现在这个传说的秘密我们也没有解开。我们米西迪亚的族人为了实现这个传说而一直在祈祷着，并且代代相传。我们相信那道神圣光芒的存在，现在看来你就是那个我们所要找的人。”长老为塞西尔郑重的解释道。“好了，都不要在这唠叨了，我们现在必须要去打败哥尔贝扎！”泰拉可没有那么多的耐心听这样那样的传说故事。长老对于泰拉的出现也感到相当的意外。波罗姆将他们如何在试炼之山遇到泰拉以及他学到陨石术的事情都一一告诉了长老。长老对于泰拉要使用陨石术与哥尔贝扎战斗一事相当的反对，因为如果是在憎恨中使用这个魔法进行战斗的话是非常危险的，更何况像泰拉这样年纪的老者，无疑是种自杀式的行为。但是别人的话又怎么可能劝得住这个倔老头。最后大家商量决定，因为现在的哥尔贝扎已经乘飞空艇返回了巴隆，如果能够潜入到巴隆也取得一艘飞空艇，合塞西尔和泰拉二人的力量或许真的可以战胜哥尔贝扎。

就在塞西尔二人决定离开的时候，波罗姆和帕罗姆也紧跟了过去。“波罗姆！帕罗姆！你们两个回去继续钻研魔法！”长老发话了。“长老，请您允许我们可以跟塞西尔先生一同前往。”姐姐向长老请求道。“是啊！是啊！您不是说让我们尽自己所能去帮助他吗？”帕罗姆也在旁边帮腔。犹豫了片刻，长老说：“好吧，好吧，反正你们也通过了试炼之山的考验，也许这就是命运吧。不过还要请塞西尔先生替我好好照顾他们。”长老无奈的叹了口气。塞西尔向长老点点头。两个孩子高兴的蹦了起来，无论是对外面新鲜世界的渴望，还是与塞西尔这段时间以来难以割舍的友情，他们都认为自己应该亲身参与到这场冒险中，用自己的双手来书写下米西迪亚崭新的历史。

第十章 失忆的杨

依照长老的吩咐，塞西尔一行人进入了村庄右侧神秘房间内的传送阵。这里竟然可以直接通往到巴隆镇。再次踏上巴隆的土地，塞西尔感慨万千。对于这个自己曾经生活多年的城市，塞西尔真的不知道是该爱还是恨。正是这座城市将自己培养成一位真正成熟的男子汉，但也正是这座城市毁掉了整个世界的和平，让无数无辜的人在这场浩劫中流离失所甚至是失去生命。对于已经变成圣骑士的塞西尔这里的村民已经无法认出他来，但仍然能够从民众的口中听到一些过去他的事情。最让塞西尔感到震惊的是，从村民的口中了解到，巴隆著名的飞空艇设计工程师西德，因为违抗国王的命令，私下将最新的飞空艇藏了起来而被抓进了牢里。塞西尔意识到西德叔叔是站在自己这一边的，如果能够潜入巴隆城堡找到他，那么就非常有希望可以获得飞空艇了。这么久过去了，国家领导者的暴虐统治更是变本加厉的重压在人民的身上，所谓的富强国力的说法完全是胡扯，现在巴隆人民的生活已经到了异常窘迫的境地，让人憎恶的战争啊！难道你真的只是为少数野心家服务的产物吗？！



因为现在的巴隆城堡已经被完全的封锁，众人决定先到巴隆镇上的旅馆去休息一晚然后再想办法。天色还早，塞西尔就在旅馆中闲逛起来，因为这里的旅馆是与酒吧建在一起的，所以平时会有许多的外地人聚在这里喝酒聊天，甚是热闹。可是如今因为战争的缘故，士兵都跑到这里来白吃白喝，客人早都被吓跑了。塞西尔厌恶地看着那些已经烂醉如泥的士兵，心痛非常，难道现在的巴隆真的已经无可救药了吗？！

突然塞西尔看到一个熟悉的身影，那个正在与

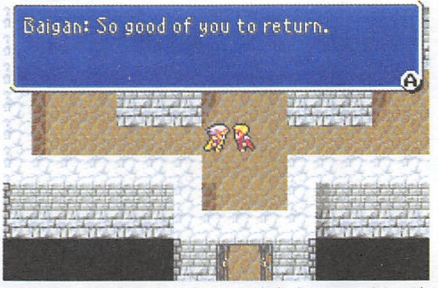
两个巴隆的士兵一起喝酒的人……难道是杨！？“杨！”塞西尔上前大声呼唤着伙伴的名字，他自己也不知道这是死里逃生后重逢的感动，还是无法相信眼前发生一切的震惊。这一刻塞西尔的心情真的是无比的复杂。杨抬起头，斜视着塞西尔，脸上一副不屑的表情。“是我啊！我是塞西尔！”塞西尔已经察觉到了异样。“塞西尔！原来你就是巴隆骑士的叛变者！上啊！把他给我拿下！”杨站了起来，命令手下将塞西尔包围了起来。从他的表情上看似乎丝毫不记得以前发生过的事情。塞西尔轻松的就将那些小喽罗收拾掉。“杨！你到底在干什么？！”“你会为冒犯我而后悔终生的！”说罢杨亲自上来与塞西尔大打出手。

那样熟悉的动作和招式，没有错，这就是自己的患难兄弟——杨。虽然杨有一身好功夫，但却不是已经成为圣骑士的塞西尔的对手，当然塞西尔也是手下留情，他怎么能够忍心伤害自己的好兄弟。杨被重重的摔在地上，但是这一摔似乎使其清醒了许多。“塞西尔，刚才发生了什么事？我怎么会在这儿……”看到杨认出了自己塞西尔非常高兴，上前跟杨拥抱在一起。“我们好像是受到海王利维亚桑的攻击……我怎么什么都记不起来了呢……”杨的记忆似乎仍然还停留在海上遇难的时刻。“显然，你是在那时候失忆了，正好被巴隆所利用。”泰拉在一旁插嘴说道。杨羞愧的将头低下，他自责于不仅没能帮助困境中的塞西尔，反倒是与自家兄弟大打出手。“有莉迪亚和基尔巴特的消息吗？”塞西尔接着问道。“莉迪亚她……她被利维亚桑吞下去了……”杨的声音也有些颤抖。“基尔巴特也是下落不明……”塞西尔感到异常失落，现在唯一能做的就是期盼发生奇迹，使伙伴们都能平安无事。

“我们现在是在哪里？”短暂的悲伤过后，杨才意识到自己现在还分不出东南西北。“我们现在是在巴隆镇，这里太危险，还是先找个僻静安全的地方再慢慢聊吧。”说罢，塞西尔带着杨来到之前租下的客房。在这里塞西尔将杨介绍给大家认识。因为到现在为止还没有王子基尔巴特的消息，塞西尔还特意将泰拉的女儿生前曾经是基尔巴特爱人的事情提了一下。现在的泰拉并不像从前那样讨厌基尔巴特了，谈到此事时语气也平和了许多。就在众人为如何潜入巴隆城堡而苦恼时，杨突然在自己的身上找到一把钥匙，塞西尔拿过来一看格外的惊喜，这正是巴隆城堡的钥匙，一定是在杨失忆期间所拥有的东西。有了它，就可以进入巴隆城堡并且救出西德了。众人再次看到了希望，不禁欢呼雀跃起来！

第十一章 战争的代价

经过肮脏潮湿的老旧水道，众人利用杨身上的钥匙，神不知鬼不觉地从巴隆镇的隐藏通道进入了巴隆城堡的内部。这里果然是把守森严，到处都有衣着巴隆制服站岗放哨的卫兵。还好塞西尔对城堡内的地形相当的熟悉，众人谨慎的在城堡内寻找着西德的线索，在王宫附近，塞西尔突然见到了一个熟悉的身影，还没来得及隐蔽对方先发现了自己，来者不是别人，正是从前国王的随从巴根。“塞西尔骑士，您能回来实在是太好了。”巴根一反过去狗仗人势的态度，竟然跟塞西尔寒暄起来。“巴根，难道你也……”“发生了什么事情吗？”“你也被哥尔贝扎操控了？”塞西尔问道。“怎么可能！我可是王室卫兵的队长，对巴隆可是一片忠心。”巴根一脸的无辜，但越是如此塞西尔越觉得奇怪。“西德先生在哪？我听说他被困在这里。”“我也在寻找他的下落呢，我们的人受到了哥尔贝扎的攻击，现在就剩我一个人了。”“既然是这样那我们就一起去找西德吧。”虽然厌恶巴根，但在这样的一种境况下，多一个伙伴就多一份力量，虽然……



同行的波罗姆姐弟二人首先发现了异样，他们感觉到巴根的身上有着奇怪的气息。在王宫的门口，大家都停了下来。在众人的质问下，巴根果然露出了狐狸尾巴，为了能够获得那所谓强大的力量，巴根也背叛了巴隆王国。显出原形的巴根与他的个性同样的让人感到恶心，直到他被圣骑士的宝剑斩成两段，还没从自己的白日梦中清醒过来。既然找不到任何的线索，塞西尔决定直接去找国王陛下问个清楚，虽然他知道这一去也肯定是凶多吉少。来到王宫的大殿内，触景生情的塞西尔想到了当初在这里被国王罢职的情形，以及替自己求情的好友凯，为什么他会……

国王陛下仍然还是旁若无人的坐在自己的王座上，看到塞西尔的到来他似乎并不怎么吃惊，“哈哈！塞西尔你回来了！你还安好我真替你高兴。”国王的笑容显得非常勉强，“多谢您的关心。”塞西尔也讽刺地回了一句。“我看你已经变成了圣骑士，但圣骑士是没用的，只有暗黑骑士才能为国家效力。”“国王陛下……”“你说谁啊？”国王的脸上浮现出奸笑的表情，“你说的那个不肯交出政权的蠢国王吧。哈哈哈！我想说的是替他来做这个位置真是爽啊！”“你到底对陛下做了什么？！”塞西尔攥紧了拳头，果然是这样，这是一个假国王！想到待自己如父亲一般的国王陛下被这样的人所取

强烈要求增加200页广告，用得来的钞票增加200页内容，还有更多奖品。这样，就是我这种运气再差的人也能中奖了。（周于志男，江苏省盐城市，2204001

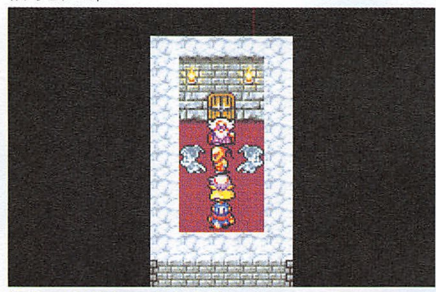
代，塞西尔恨得牙根疼。“你很快就会见到他了！哈哈哈！对了，到阴曹地府别忘了替我给那个废物Scarmiglione带声好！”塞西尔终于明白，一直以来残暴统治巴隆的竟然也是哥尔贝扎手下的四天王之一。

这个自称为Cagnazzo的水天王本身的实力并不如它嘴上的功夫，在这一战中塞西尔几乎是倾尽了全力，无论如何他都不能饶恕，那个杀害了他这个世界上唯一“亲人”的家伙。带着不断的谩骂声，Cagnazzo终于去阴间去见自己的同伴了，塞西尔等人也松了一口气。这时突然有个人也冲进了王宫，“那个把我关在猪圈的家伙快给我死出来！！”“这不是西德叔叔嘛！”塞西尔第一个认出了还身穿着工作服的西德。原来，西德因为不愿意将最新的飞空艇交给假国王侵略他国使用，竟然被关押在监狱中。这么长时间一直受着折磨，今天好不容易逃了出来准备找那个假国王算账，结果却撞见了塞西尔等人。西德很担心安娜的安危，他知道罗莎肯定去找塞西尔了。得知罗莎落到哥尔贝扎的手上，西德气愤非常，“先是我的飞空艇！现在又是我的罗莎！！”“你个死老头，不是都告诉你现在她在敌人的手上，还在这废话什么，赶紧带我们去找飞空艇！”急性子的泰拉似乎对谁都一个腔调。“这个傲慢的老家伙是谁？”西德也不服弱，两位老者竟然像小孩一样吵起嘴来。“竟然说我是老家伙！还是先看看你自己的吧！”“你说什么？我可比你年轻多了！”



看情形，两个人就谁年轻这件事上也会挣个你死我活。还是乖巧懂事波罗姆知道出来圆场，她将大家一一介绍给西德认识。还没介绍到帕罗姆时，他抢先说道：“看来又有个老头要入伙了。”“那个只会贫嘴的小屁孩是我的孪生弟弟帕罗姆。”波罗姆补充道。“你也好不到哪去！”帕罗姆似乎对姐姐对自己的这个评价很不满意。众人商量后决定先找到西德私藏的新型飞空艇，西德甚是得意自己的杰作，声称没有人可以找得到他所藏的地方。“别罗嗦了，死老头！再耽误下去罗莎就没命了。”泰拉还在为刚才的事耿耿于怀。“知道了！知道了！老家伙，你以为我像你那样耳背啊！”这两个人……大家真是对他们没有语言了。

众人在西德的带领下离开了王宫，就在王宫与大殿之间的连接处，突然远处传来邪恶的笑声，“哈哈哈！你们虽然打败了我，但是你们一定不知道最终Cagnazzo的可怕！”竟然是Cagnazzo！他不是已经死了吗？！“就让我拉你们一起下地狱吧！”可怕的事情发生了，狭窄房间两侧的墙壁开始向中间靠拢，而前后方向的两扇房门都已经被锁住，难道就要在这里等死吗？！就在这样一个危机的时刻，波罗姆与帕罗姆突然冲向两边的墙壁。“波罗姆！帕罗姆！你们要做什么？！”塞西尔大声说。“我想这是现在我们唯一能做的事了。”弟弟终于不再调皮了。“塞西尔，能够跟你成为朋友我真的很开心。”那是懂事的姐姐。“你们想要做什么？”“我们不会让你们死在这里。”“感谢您，泰拉爷爷，您教会了我们很多东西。”“就是现在！”“石化术！”波罗姆与帕罗姆一同使用法术将自己石化，变成石像的两人将两边的墙壁卡住。众人虽然因此而脱险，但是他们却失去了两位可爱的孩子。“不！！”塞西尔悲痛的大喊道。无论众人如何呼唤两位孩子的名字，他们也都无法再度醒来。“混蛋，都给我停下来！！治疗术！！治疗术！！”泰拉像疯了一样不断的对姐弟两人使用恢复魔法。但却没有任何效果，因为他们是凭自己的意志石化的，外来的恢复魔法是没有效果的。“你们都是傻子！要送死也应该是我这样的老头子啊！你们还都那么年轻……”泰拉眼泪都快流了出来。极度悲伤和失落的众人极不情愿的离开了这里，这就是战争的代价吗？为什么连这样好的孩子也会被夺去生命……



第十二章 目标！土之水晶

“他竟然打败了Cagnazzo！看来他的力量还在成长！”哥尔贝扎恼怒的说。“哥尔贝扎大人，关于最后一个水晶……”凯上前小心翼翼的问道。“我知道，那个地方有些麻烦。”“既然是这样不如叫塞西尔帮我们取来好了。”凯的脸上露出一丝奸笑。“你能做到吗？”“不会有问题的，更何况我们还有罗莎，可以用她来交换水晶。”“虽然不是很高明，但是不妨一试。反正我随时可以要那小子的命。”“我会将您的意思转达给他的。”说罢凯准备离开房间。“凯！”被困住的罗莎用尽力气呼唤凯的名字，她现在已经非常虚弱了。“罗莎，只要他们能够拿到水晶，你们就可以相见了。”罗

加紧学习，更有资本玩游戏。（黄祖桓）
男，19岁，山东烟台，264000

莎真的不知道是应该感谢他还是恨他，为什么如此残忍的事情要发生在自己最亲近的两个人身上。

以波罗姆姐弟二人牺牲为代价而获救的众人，满面愁容的来到西德隐藏的新型飞空艇上。当人们看到巨大威武的飞空艇时，似乎也就看到了希望。“真是难以置信！”杨不禁赞叹道，如果布法尔也有这样的军事装备的话……“怎么样，它很漂亮吧！我已经给它起了名字，就叫做‘企业号’！”西德开动了引擎，正义力量的飞空艇终于可以盘旋在巴隆城堡的上空。



就在这时，远方有另一艘飞空艇高速向“企业号”接近，塞西尔叫西德不要轻举妄动。这肯定是巴隆的飞空艇，先看看对方有怎么样的意图。巴隆的飞空艇似乎并没有想要攻打塞西尔一行人的意思，两艘飞空艇并行在空中停留，并且架起了一座空中的桥梁。塞西尔来到甲板的边缘处，远远望见来者并不是别人，正是凯。“凯！”塞西尔大声地叫道。“哼哼！你果然还活着。”凯对塞西尔的态度依然非常冷漠。“凯你这个小人！！”西德在一旁骂道。“罗莎在哪？”塞西尔问。“想要见到她，那么就把土之水晶交给我。”“你说什么？！”“你个不羞耻的狗东西！！”如果不是塞西尔拦着，泰拉可能就要从桥上冲过去了。“如果你拿到了，我会再来找你。你要是真的在乎罗莎的话，就快去准备吧！”说罢，凯转身准备离开。“醒醒吧！凯。”也许在别人的眼中凯是一个小人得志的混蛋，但作为自己从小到大最要好的朋友，塞西尔是了解他的，可是为什么现在他会变成这样……“我现在不想与你说任何话。”说罢凯与他的飞空艇一同消失在众人的视野中。

“那个卑鄙的家伙！”西德骂道。“西德，我们去托罗亚吧，在这里的西北方向。土之水晶应该就在那里。”极不情愿的西德与再度沮丧的众人踏上了前往异国的征程。飞空艇果然是种非常便利的交通工具，没花费太多的工夫，众人就已经盘旋在托罗亚城堡的上空。托罗亚的城镇与城堡是建立的一片广袤森林的边缘地带。虽然地处内陆，但却有一半被河流和瀑布所包围。因此环境和气候都非常宜人。众人来到托罗亚镇，这里还没有被战争所波及，因此人们生活得还相当的快乐，到处都能传来人们的欢笑声，面对着这些载歌载舞没有丝毫烦恼的人们。塞西尔甚是羡慕，但他知道，如果不能打败哥尔贝扎，那么这里迟早会变成下一个薄雾村或者是达姆斯安。



在城镇中闲逛了一会儿，众人决定进入托罗亚城堡，并请求这里的国君借土之水晶一用。城堡内同样戒备森严，显然对于近期巴隆的侵略行为他们也做出了相应的防范工作。但是塞西尔等人却始终觉得哪里怪怪的。经过众人的仔细观察后才发现，这里从服务人员到卫兵竟然全是女性，难怪她们看起来身材都要娇小一些。不敢耽误，来到城堡的大殿内，塞西尔一行人见过了这里的统治者八大神官，原来一直以来托罗亚都是以这样多君主的方式统治着。当然了，这些神官也都是女性。塞西尔说明了来意，八大神官虽然表示愿意帮助塞西尔借出土之水晶，但就在前不久，水晶被磁场洞窟中的暗黑精灵盗走，它一直生活在磁场洞窟的深处。因为洞窟内始终有磁场辐射，因此所有金属制作的装备都无法在这里使用。这对于惧怕金属武器暗黑精灵来说无疑是一道天然的屏障，就连哥尔贝扎都拿它没有办法。

即便如此，塞西尔也决定要搏一下，如果不能取得土之水晶，不仅救不回罗莎，想打败哥尔贝扎也都是一席空话。八大神官也答应塞西尔，如果能够帮她们取回水晶，她们愿意借出水晶。事不宜迟，塞西尔等人开始在城堡进行各种准备工作，他们不得不将那些以高价购入的金属制作的盔甲和武器全部换成那些简陋的木制或布制装备。这样做虽然异常危险，但大家知道已经没有退路了。就在众人打算启程前往磁场洞窟的时候，塞西尔听到了几个人在那里议论纷纷，他依稀的听到了“达姆斯安……王子……的字样！”难道是基尔巴特！！

第十三章 基尔巴特的勇气

“基尔巴特！！”塞西尔与众人围在床边急促地呼唤着伙伴的名字。王子的脸色非常难看，似乎是得了什么恶疾，他努力地睁开双眼，第一个就看到了已经变成圣骑士的塞西尔，“塞西尔……你还活着……太好了！我终于可以安心了。真的好想再跟你一起去战斗……”故友的再度重逢总是感慨良多。“你现在这样的身体怎么帮我们？还是别拖我们的后腿好了！”泰拉依然对基尔巴特非常的刻薄，看来他的气还没消净。“是泰拉先生吗？对不起我

还没有请求您对我的宽恕……安娜是为我而死的……”面对这样的基尔巴特泰拉也不忍心再责怪他了。“我永远也无法弥补您的伤痛……对不起……”“基尔巴特，你现在还是先好好养身体吧。”杨也上前来看望失散的朋友，“你一定要好好休息！”“原来是杨，看来我们都获救了，莉迪亚在哪里？”众人都低下头没有回答，基尔巴特缓慢的转动着头部，寻找着有着绿色头发的那个可爱的小女孩，但是她却并不在这里……“我明白了……真的好想再跟你们一起战斗啊……”“听说你一直都很照顾塞西尔和罗莎，这次放心的交给我和‘企业号’，你就好好的养病吧。”西德也来安慰基尔巴特。“你一定是西德了，那个天才飞空艇设计师。‘企业号’？这么说我们也拥有自己的飞空艇了？塞西尔，罗莎怎么样了？”基尔巴特这才想到罗莎还落在哥尔贝扎的手上。塞西尔将他们打算用土之水晶交换罗莎以及水晶被暗黑精灵偷走的事情统统说给了基尔巴特听，听到暗黑精灵这个名字，基尔巴特马上警惕起来。他艰难的从口袋中拿出一样东西交给到塞西尔的手中，“这个你一定要拿着！”“这是？”“这是我现在唯一可以帮你们的……”那是一个竖琴——与基尔巴特手持的完全相同的竖琴。“塞西尔，请一定救出罗莎，说罢基尔巴特再次昏睡过去。拿着基尔巴特的竖琴，塞西尔等人开始向磁场洞窟进发。



在黑色陆行鸟的帮助下，众人飞跃河流来到托罗亚东北方向磁场洞窟的洞口前。这里完全被森林所覆盖，飞空艇根本无法着落。一进入洞窟塞西尔就明显感觉到磁场的存在，甚至连头发都好像要竖起来一样。没有强力武器和防具的众人，面对洞穴中不断出现的魔物还真的很难招架。但是没有办法，即使在这样艰苦的境地下，大家也只能硬着头皮向深处前进。迷宫的深度和广阔是大家所没有想到的，眼看着补给就要用完了，忽然前方出现了一个奇怪的房门，进入之后大家都大吃一惊，没想到在这个洞窟的最底层，也有一间类似的水晶房间。在房间内有一个黑衣人正在玩弄着手中的水晶，这个人应该就是之前八大神官所提到的那位暗黑精灵吧。对于众人的到来他显然没有准备。但是当他看到众人身上的装备时马上就笑了起来，“就凭你们那些装备也想打败我吗？！哈哈哈！”

战斗马上就开始了，敌人的强大实在是出乎众人的意料，大家根本招架不住对手的攻击，很快就败下阵来。“可恶！如果能使用剑的话……”塞西尔气愤地用拳砸着地面。“快滚回去吧！你们这帮废物！”暗黑精灵依然在那里得意的奸笑。

“可恶！如果能使用剑的话……”塞西尔的声音似乎通过基尔巴特交给他的竖琴而传回到了托罗亚。“是塞西尔……我的朋友现在正处在危险中……”卧床不起的基尔巴特听到伙伴们的呼唤，他试图下床去拿自己的竖琴，可是他实在太虚弱了，竟然从床上摔了下来。负责照顾他的医生连忙上前将他扶了起来，“你在干什么？现在的身体绝对不能乱来的。”“我没事……我……我只想要拿到我的竖琴……”“不要胡闹！快回到床上去！”“咳！咳！不行！我必须要帮助我的伙伴！”基尔巴特坚定的说。医生与护士对望了一眼，松开了抓住基尔巴特手臂的双手。基尔巴特艰难的走到竖琴的旁边坐了下来，悠扬的声音再次从基尔巴特的指间和琴弦间飞扬出现，是那样的熟悉和亲切。依靠着那只相同的竖琴，基尔巴特的琴声也被传达到磁场洞窟的深处……



这熟悉的琴声……是基尔巴特！暗黑精灵听到琴声突然躁动起来，原来琴声的音律破坏了它的磁场，这样的话塞西尔等人就不会再被它所束缚了。“塞西尔，拿起你的手中的剑吧！”基尔巴特用最后的一点力气大声提醒着塞西尔。众人已经不再迷茫，他们换回自己心仪的装备，向已经被吓得缩成一团的暗黑精灵猛冲过去，这就是友情的力量！众人不费吹灰之力就将这个卑鄙的怪物斩草除根。“谢谢你，基尔巴特！”如果不是基尔巴特的协助，塞西尔和他的朋友很可能就都会死在这里。也正是因为彼此之间坚持的信任才能使他们走到今天这一步。塞西尔取走了土之水晶，这是他第二次亲手触摸水晶的感觉。但是现在一切都已经不同了，它不仅关系到罗莎的性命，更是世界上所有人的希望。

众人赶回托罗亚，还没将土之水晶已经被夺回的消息告诉八大神官，大家都先来到基尔巴特的房间。虚弱的基尔巴特看到大家平安归来非常高兴，能够尽自己的一份力帮助伙伴这应该就是基尔巴特现在最想要做的事吧。基尔巴特告诉大家说那首曲子是他以前做吟游诗人独自在外面旅行时学会的……

强烈建议搞个杂志纠错活动，找出十个错误奖PSP，找出八个错误奖NDS，找出五个奖GBM。（赵旭）
男，23岁，天津市河西区乐园道四化楼5门501，300201，QQ：36186962

在大家的赞叹声中基尔巴特露出幸福的笑脸。可能是这次剧烈的行动使基尔巴特的病情再度加重，他不得不继续躺在这里养病。“以前我一直都想不通为什么安娜会如此的在乎你这个臭小子，但是现在，我用自己的眼睛都看明白了！”泰拉将本是站在床头位置的塞西尔挤到一边，“从你的身上我找到难得的勇气，安娜能够爱上你也的确是件幸福的事啊！”泰拉冲基尔巴特笑了笑，通过这件事，二人之间的裂痕终于被愈合了，对于已经去往天国的安娜来说，两位同样都是爱着自己的人能够站在一起，一定会非常的欣慰吧……

第十四章 哥尔贝扎的骗局

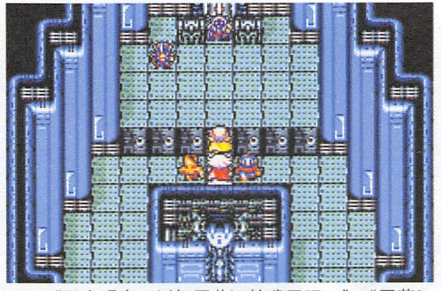
依靠约定，八大神官将塞西尔等人夺回的土之水晶借给他用。突然城堡上空出现一个熟悉的声音，“你已经取得了土之水晶。”那正是凯。“将水晶带到甲板上来，我将把罗莎还给你。”八大神官虽然听到了这样的对话有些恐慌，但因为之前已经约定好了，所以也不好改口，只能将水晶借给塞西尔，但是她们提醒塞西尔说一定要小心，因为水晶如果落到邪恶人的手中就会对世界产生很大的破坏。



乘上飞空艇，塞西尔与凯再次用相同的方式见面，两人在飞空艇之间的桥梁两侧互相对望。“土之水晶在哪里？”凯首先问道。“在我手中，罗莎呢？”“她在佐特塔中，你跟我来吧。”在巴隆飞空艇的带领下，塞西尔一行人来到佐特塔中，刚进入塔中，凯就不见了。塞西尔大声的呼喊着凯的名字，“不要着急，现在请哥尔贝扎大人来说几句话吧。”房间内传来凯的声音，但却仍不见他的身影。“塞西尔，你做得不错嘛，已经完全超越了我的预想。”那正是哥尔贝扎的声音。“你个混蛋，快给我滚出来！！”听到仇人的声音，泰拉已经无法控制自己的情绪。“罗莎现在就站在我身边，不过这可是塔顶哦！你们把水晶带过来吧，我会遵守约定的。”“她现在还好吧？”塞西尔问。“哼哼哼！你们最好快点，谁知道这段时间还会发生什么事。”“卑鄙！！”塞西尔不禁骂道，可是没有办法，现在也只能相信哥尔贝扎的话，去顶层营救罗莎。

这里的地形相当复杂，每层都有非常强力的魔物出没，在第五层时甚至还受到了魔法三姐妹的袭击。这三位自称是风天王Barbariccia部下的姐妹魔物目标显然是塞西尔的水晶。如此艰难获得的东西怎么可能轻易的交到她们的手中，塞西尔与众人奋力将她们打败继续向顶层前进。其实塞西尔心里非常清楚，哥尔贝扎还会有更多的手段来对付他并抢夺水晶，但是现在只能硬着头皮向前冲了。

来到佐特塔的第六层，眼前的那个人正是哥尔贝扎，不会错的。凯站在他的旁边，但是却并没有找到罗莎的身影。“欢迎！欢迎！”卑鄙的哥尔贝扎竟然还假惺惺向塞西尔等人问起好来。“哥尔贝扎！”泰拉为了这一天已经等待好久了。“罗莎在哪里？”塞西尔问。“先把水晶给我。”哥尔贝扎果然是老奸巨猾，塞西尔犹豫不绝。“现在马上把水晶交给我，否则我就会杀死罗莎！”哥尔贝扎威胁道。没有办法塞西尔只好将水晶交到哥尔贝扎的手中。



“那么现在可以把罗莎还给我了吧。”“罗莎？什么罗莎？我怎么不知道你说的是什么？”没想到哥尔贝扎会如此的不讲信用，转眼间就开始赖帐。“你说什么？！”塞西尔已经急了。“这两个杂种！”西德在一旁不禁骂起来。哥尔贝扎根本就不在乎，他轻蔑的说：“就凭你们这两个老不死的东西能把我怎么样？”“我不会饶恕杀死我女儿的凶手！！”已经爆发的泰拉突然从人群中冲出，他似乎打算一个人向哥尔贝扎挑战。“我要复仇！！！”泰拉不断的念着各种魔法的咒语，“我要让你知道！安娜所承受的痛苦！”虽然泰拉将其毕生所学习钻研的魔法都使了出来，但是这些攻击却伤害不到哥尔贝扎的分毫。“老不死的，你根本不可能打倒我的！”哥尔贝扎的言语再次激怒了泰拉，“看来是时候了。”他自言自语道，难道他要用陨石术？！这样实在是太危险了，虽然众人极力阻止，但一切都已经晚了。泰拉不惜用自己的生命换取最后的致命一击，就连哥尔贝扎都没有想到，这样高等的魔法泰拉竟然能够掌握。但哥尔贝扎终究是强大的，他虽然受了伤，但仍然还活着。

泰拉胜利了，同时却也倒下了，大家冲过去扶起不省人事的泰拉，而此时的哥尔贝扎似乎已经达成了自己的目的，“哼哼！水晶已经到手了……那么凯！……”可能是他打算叫凯一起离开这里，但却发现此时的凯已经倒在地上昏迷不醒，“原来如此，那个老家伙用的陨石术将我施在凯身上的魔法解除掉了，这样也好，反正我留着他也没有什么用

了。你给我听好，塞西尔。总有一天我会亲手杀了你！”说罢哥尔贝扎准备离开这里，塞西尔怎么可能就这样放他走，泰拉为了杀死哥尔贝扎不惜牺牲性命，那塞西尔还有什么可怕的呢？但哥尔贝扎实在是太强大了，“蠢货！自寻死路！”他反手就将追上来塞西尔打倒在地，面对已经无法再站起来的塞西尔哥尔贝扎走上前去想要给他致命一击，但是他却突然停了下来……

“呃……为……为什么……你不杀了我……”恢复意志的塞西尔努力想要站起来。“你……”哥尔贝扎的神情变得好奇怪。“怎么会这样……”哥尔贝扎无端的呻吟起来，似乎他看到了什么或是记起了什么……“这笔帐我们留着以后算……”在众人的疑惑中，哥尔贝扎踉跄的离开了这里。

虽然哥尔贝扎的举动让大家感到非常奇怪，但是大家的注意力马上就转到已经苏醒的泰拉身上。“……我……我还是失败了……”“你怎么了？这不像平时的你啊！”虽然西德与泰拉平时经常性的吵嘴，但是看到现在泰拉这个样子，西德也感到非常痛心。“我真是愚蠢啊……因为憎恨，而迷失了自我……我求求你们……一定要替我给安娜报仇啊……”这似乎是他用尽最后的力气才说出的话，最后泰拉还是心怀着无限的遗憾和心痛离开了大家，但是他坚信，哥尔贝扎一定会被打败的。这里最伤心也许还是西德吧……他失去了一个可以整个跟他拌嘴的对头……不对，应该是最好的朋友……“你快给我起来，老家伙！”西德一遍遍的呼唤着泰拉的名字，但是那个倔强的老人此刻却一反常态安静的躺在那里，“……我相信，你的女儿会为你而感到骄傲的，你做的已经很好了，你个老家伙……”“安娜……泰拉……我以自己的生命发誓，我一定会为你们报仇的……”塞西尔坚定的说。

第十五章 传说中的暗之水晶

“凯！凯！”塞西尔呼叫着儿时伙伴的名字，虽然众人极力反对，但他仍然为凯恢复了体力。凯终于睁开了双眼，眼眸中的混沌似乎已经消失，这真的是从前的凯！“塞西尔……对不起……我都做了些什么……”“不要再责怪自己了，你也是被哥尔贝扎所操控的。”“话随如此，但我现在身体的一部分仍然受制于他……我……”凯的表情非常痛苦，塞西尔怎么又能不明白呢。“罗莎现在在哪？”



塞西尔突然想到还没有找到罗莎。“她被困上在一层，你们快跟我来！”众人跟在凯的后面来到佐特塔的第七层，被绑在座位上的人不就是罗莎吗？！

“啊！危险！”在罗莎的头上，一把锋利的镰刀正在快速的下落。在千钧一发之际，塞西尔将罗莎从座位上救了起来，真是好险啊！可恶的哥尔贝扎原来早就计划好了，取得水晶后就马上杀掉罗莎。“罗莎！”塞西尔心疼的看着怀中的罗莎。“我知道……你一定会来的……”两个人终于释怀心中的感情，紧紧的拥抱在一起。经历了这段时间以来的生离死别，彼此的心此刻终于可以贴在一起，虽然未来的希望还是渺茫，但有最心爱的人可以陪伴在身边，还有什么困难不能战胜呢？而在一旁的凯，看到这样的场面，心里也一定非常不是滋味吧……



“你知道，我有多么的想念你吗……我终于明白……我……”“塞西尔……”“你明白了什么？！是不是男人啊！快说啊！”西德果然是老顽童，竟然羞起了塞西尔和罗莎。两个人听到西德的话都不好意思的低下了头。这时罗莎才发现凯的身影，“这不是凯吗？怎么……”“他现在已经恢复到从前的样子了。”塞西尔为罗莎解释道，“泰拉的陨石术将哥尔贝扎对他的束缚解除掉了。”“罗莎，对不起……其实也不完全是那样的……我只是希望能够陪伴在你身边……无论是付出怎样的代价……”失落的凯根本不敢去正视众人的眼神，他知道自己是个恶魔，但也仅仅是为了心爱的人……“凯……”罗莎上前抓住凯的手，“我们一起战斗好吗？”面对罗莎清澈的眼眸，凯冰冷的心逐渐温暖起来，“我做了那些不可饶恕的事情，一切都已经太晚了……”无论是凯，还是罗莎和塞西尔，他们都知道三个人不可能再回到过去的关系。凯的这句话包含了太多的意思。

“我说你们就别在那里婆婆妈妈了！现在我们要尽快离开这里！”西德大声的提醒着大家。塞西尔这才意识到这里十分危险，他对凯说：“现在我们比任何时候都需要你的帮助，所以请跟我们一起战斗吧！”“谢谢你们，罗莎！塞西尔！”凯终于回来了，也许这又将是个新的开始……

突然，房间内的光线暗淡下来，并且回荡着让人毛骨悚然的笑声！“哈哈哈！看来是哥尔贝扎大

人低估了你们的实力。不过我不会放你们走的！”“这是风天王Barbariccia！”凯为大家解释道。“凯！你太让我失望了！竟然要投靠那样一帮废物！你不想拥有强大的力量了吗？”“我只是想回到原来的自己！我不是你！”凯坚定地回答说。“你这个下贱的东西，既然如此就让我来把你们统统杀死吧！没有了那个会使陨石术的老东西，你们根本都是一群废物！”突然众人的周围刮起了龙卷风，并且逐渐的汇聚在一起并成为人形，这难道就是Barbariccia吗？！

不愧是四天王之一，Barbariccia的实力相当强，最让众人的头疼的是，她可以使用强风遮住塞西尔等人视线，寻找不到对手的众人只能像没头的苍蝇一样乱闯,结果却总是被对方从背后偷袭。如果一直这么打下去，塞西尔等人非都死在这里不可。危急时刻，凯突然想到了一个办法，作为龙骑士的他可以跳到空中，从那里俯视就可以找到敌人所在的位置。在凯的指引下，塞西尔等人终于可以确定对方的位置进行集中的攻击，Barbariccia万万没有想到自己会败在凯的手上。众人奇迹般的反败为胜。



“不要得意，还没有结束……还有最后的火天王呢！不过在这之前，我不会让你们活着离开这里的！哈哈哈哈！”虽然Barbariccia被打败，但是临死前她用最后的力量将整个佐特塔摧毁。还好，在罗莎转移魔法的帮助下，大家被安全传送到巴隆城堡中原塞西尔的房间，因为假国王已经被消灭，所以现在的巴隆对众人来说已经很安全了。惊魂未定的众人虽然已经脱离的危险，但是脚下仍然还有余震的感觉。片刻的休憩后大家都恢复了平静，塞西尔这才意识到现在哥尔贝扎已经获得了全部的水晶，但是凯却否定了他的说法，他告诉大家世界上仍然还存在着四颗暗之水晶，虽然只是传说，但的确有一种说法塞西尔等人生存的世界中存在的水晶是光之水晶，相对的在地下世界还存在着暗之水晶。而当初哥尔贝扎也跟凯提过这件事情，“如果可以集齐全部的八颗水晶，通往月亮的道路就会被打开。”这是哥尔贝扎曾经与凯说过的。“把这个交给你吧。”凯将一件奇怪的东西放在了塞西尔的手中，那是一块礁石。“用这个东西就可以进入地下世界，但是我也不清楚应该在哪里使用。”凯解释说。“这个没关系啊，有我和‘企业号’呢！我们环游世界把它给找出来不就完了！”西德到什么时候都是个乐天派。“‘企业号不是跟佐特塔一起都被……”“怎么可能啊！我的宝贝儿可是具有自动驾驶功能的，在佐特塔倒塌之前我早就让它自己开回来了！”西德得意的说。大家再次看到了希望。因为过分疲惫，众人决定休息一晚明早再出发。

“我始终都想不通，为什么当初哥尔贝扎在佐特塔没有杀我……”塞西尔的脑海中再次浮现中那个情形……“塞西尔……”罗莎注意到心事重重的爱人。“没什么，不用担心，我们都去休息吧……”也许这幕后还有着更多不为人知的秘密吧……它们还需要塞西尔亲手去解开。

第十六章 地下世界的侏儒城

乘上飞空艇的众人再次开始了他们的世界之旅，他们来到米西迪亚的祈祷之塔向长老询问了关于暗之水晶的事情，又再次回到托罗亚城堡探望还在养病的基尔巴特。他们搜寻着世界的每一个角落，渴望找到那个通往地下世界的神秘入口。

最后他们将目标锁定在巴隆南侧的小岛上，这里耸立着一座死火山，从历史上看，似乎它已经好多年都没有爆发过了。在它的山脚下还存在一个小村庄，它的名字叫做阿卡尔特。在村子里到处闲逛的塞西尔一行人，留意着各种可疑的事物。在村子的中央位置，这里筑起了一座高台，而它的上面有一个奇怪的庭院。唯一的通道前始终有门卫在那里轮番把守。众人询问后才了解到，庭院里面有一口神奇的枯井，它已经伴随着世世代代的阿卡尔特人生活了好多年。没有人知道它到底有多深，更没有人知道它是通向哪里的……

在经过门卫的允许后，塞西尔等人进入庭院见到了那口传说中的枯井，突然他发现口袋中的礁石似乎在颤动，难道它与这口井之间有了感应？！塞西尔小心地将礁石投入到枯井中，奇迹发生了。



一阵剧烈的震动后，村子终于恢复了平静。村民都放下手中的事物眺望着远处到底发生了什么。不知道什么缘故，被投下的礁石似乎在底部产生了强烈的爆炸，而村子旁的那座火山顶部似乎是被炸出了一个巨大的黑洞！这也许就是传说中通往地下世界的通道吧！带着兴奋与疑惑，大家乘坐着飞空艇从火山的黑洞中降落下去。

原来真的存在地下的世界！如果不是众人亲眼

所见，真的很难相信这一切都是真的。地下世界相比地上世界要小得多，并且环境也要恶劣一些，完全看不到河流与植被，取而代之的是到处的岩浆和山脉。就在大家为眼前的景观所震撼的时候，突如其来的变故让大家感到措手不及。远处传来的轰鸣声，那正是巴隆的赤翼舰队。而在另一边是一队从来没见过的军事战车，双方一见面就发生了激烈的战斗，而可怜的“企业号”却被夹在了中间。



可怜的“企业号”不断被天空中的炮火所击中，如果再这样挺下去的话，“企业号”一定会被击毁了。没有办法西德只好驾驶着飞空艇就近迫降。一阵巨大的震荡后，塞西尔昏迷了过去，不知过了多久，在罗莎的呼唤下，塞西尔才恢复了神智。虽然“企业号”已经被完全损坏，还好大家都没有受伤，可是这里又是什么地方……

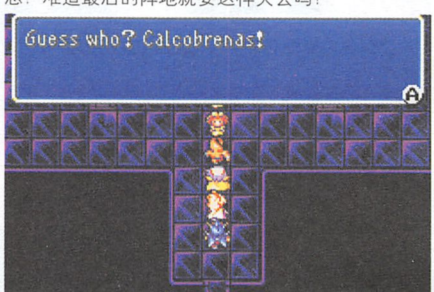
“企业号”迫降的周围一片荒芜，只有西方不远的位置有一座小城堡，不管是敌是友大家都决定还是进入看一下吧。从城中士兵的那里了解到，原来这里叫做侏儒城，生活着一些矮人族，而刚才那队抵抗巴隆飞空艇的军队就是他们的人。真没想到，这样一些身材矮小的人类，竟然也能制造出足以与在地上世界耀武扬威的飞空艇相抗衡的武器装备。当对方知道塞西尔一行人也正在反抗巴隆和哥尔贝扎时，明显要友好了许多。他们告诉塞西尔可以去找他们的国王寻求帮助。

“侏儒城欢迎贵宾的到来！”国王非常热情招待了塞西尔一行人。“我就是地下世界的国王吉欧特。”国王做了自我介绍。他为误伤到众人的飞空艇而感到非常抱歉。塞西尔将暗之水晶以及哥尔贝扎的事情全部都告诉给了吉欧特国王。吉欧特告诉塞西尔说，哥尔贝扎已经抢走了两颗暗之水晶，现在只剩下唯一的两颗了。他们已经做了非常严密的防范工作，尽全力阻止哥尔贝扎的野心实现。

当提到飞空艇时，吉欧特国王表现出相当大的兴趣。虽然侏儒城自制的战车也拥有不错的战斗力，但是面对飞空艇异常强大的空中火力仍然显得非常被动。他恳请塞西尔等人可以用飞空艇帮助他们进行战斗。西德告诉国王说，现在的飞空艇已经被严重的破坏，他必须先将他修理好才可以。吉欧特则表示会提供最便利的条件帮助西德来修理飞空艇。西德谢绝了国王的好意，因为地下世界多为熔岩，普通的飞空艇是承受不了这个热量的，所以他决定将飞空艇开回到地上世界去，安装上特殊的装甲后再投入使用。

说到这里西德转身准备离开，“西德！”塞西尔叫住了他。“放轻松点吧，孩子。等一切都弄好了，我就回来。”“小心啊！”罗莎有些舍不得西德。“哈哈！不用担心，我还死不了！”说笑间西德就这样离开了。

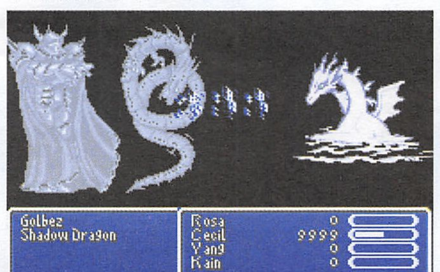
送走了西德，塞西尔又向国王询问了水晶的情况，国王说水晶就在自己身后的房间内非常安全。突然杨似乎发现了什么异样，“有人在这里！”杨警惕地说。听到杨的话王宫内马上就乱作一团，卫兵到处检查着可疑的踪迹。“是不是你搞错了？”塞西尔问杨。“但愿如此吧，不过我的确是感觉到了奇怪的气息。”最后国王决定亲自到水晶的房间检查一下。他命令手下将房门打开，塞西尔等人刚进入水晶的房间门就被反锁上了，而他们的前方竟然出现了几个样子非常诡异的玩偶。“把你们的脑袋……献给哥尔贝扎做礼物吧！”玩偶发出了让人感觉非常不舒服的声音，并向众人攻击过来。这些自不量力的家伙很快就死在了塞西尔的利剑下，让大家感到吃惊的并不是这些娃娃们，而是它们临死前的最后一句话，“现在哥尔贝扎已经知道了这里的秘密……他马上就会找到这里！哈哈哈哈！”可恶！难道最后的阵地就要这样失去吗？



“似乎我们的命运之路再次交汇在一起……”空中传来了那个熟悉又可怕的声音。哥尔贝扎真的出现在众人的面前！“你还真了不起啊，竟然能够找到地下世界！为了奖励你的表现，让我来告诉你为什么我要收集水晶吧。”哥尔贝扎得意的说着，根本不理会塞西尔等人对他仇视的目光，“包括光之水晶和暗之水晶在内的八颗水晶是恢复巴别塔的关键，利用它就可以通往月球。在那里蕴藏着强大的力量，只需要再拿到最后一颗水晶，就可以实现我的梦想了！”说罢，哥尔贝扎狂妄的大笑起来。“在这个故事里，你们扮演了不错的角色，现在就让我好好酬谢你们吧！”大家都知道与哥尔贝扎交手几乎没有取胜的可能，但是即使抱着必死的决心也要抵抗到最后的一刻。

哥尔贝扎似乎并没有想要痛快的杀死塞西尔等人的意思，他只是用魔法便将众人全部麻痹住。失

去了行动能力的众人只能任凭哥尔贝扎宰割。哥尔贝扎召唤出一条黑龙，转瞬间除塞西尔而外的几个伙伴全部被打倒在地。“这就是你们的实力吗？受死吧！”哥尔贝扎不断嘲讽着众人，黑龙的目标已经锁定在了塞西尔身上，难道一切就这样完了吗？突然塞西尔发觉自己可以行动了，似乎有人用魔法帮自己解除了麻痹。“没事了，你可以行动了！”“这个声音……难道是！”一条白龙的出现将黑龙的攻击挡了回去，并且它所释放的雾攻击顺带着把黑龙消灭掉。这条白龙似乎在哪里见过，塞西尔想起来了，这不是当初他和凯两个人一起在薄雾洞窟中打死的雾龙吗？

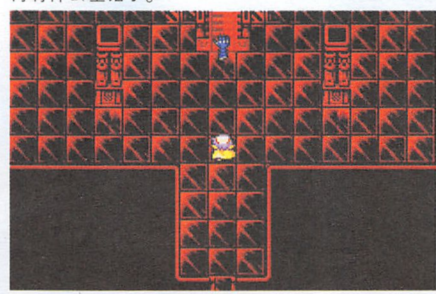


一位绿色头发的少女上前扶起了塞西尔，塞西尔抬头打量了一眼她。这位亭亭玉立的少女真的好面熟啊！难道……是莉迪亚？！可是无论如何塞西尔都无法将印象中那个小女孩的形象跟眼前这位天使般的少女重叠在一起。好不容易塞西尔才回过神来，现在首先还是要打败眼前的哥尔贝扎。有了莉迪亚和她的召唤兽的帮助，塞西尔等人的战斗力得到了大大的提升。战斗不能的伙伴也被恢复魔法和道具救起再度参加战斗。在众人的协力下哥尔贝扎终于第二次被打倒。“我……我竟然会败在你们这些人的手上……”说完最后一句话后他就趴在地上没有动静了。

第十七章 潜入巴别塔

打败了哥尔贝扎的众人把少女团团围住。原来她真的是莉迪亚。“到底在你身上发生了什么事？你为什么会……”塞西尔还是有些不敢相信自己的眼睛。“她……是谁啊……”迟钝的凯似乎已经忘记了他与塞西尔当初在薄雾村目睹那场悲剧。“嘻嘻！”莉迪亚笑着说，“是利维亚桑将我带到了一片全是幻兽的大陆。我跟它们都成为了非常要好的朋友，虽然我现在无法再使用白魔法了。但是在那里我却学到了许多东西，我现在终于成为一名真正的召唤士了！”少女灿烂的笑容映在脸上，“但是你为什么会变成……”“因为那里的时间跟这个世界不太相同，所以我一不小心就多长了几岁！”莉迪亚吐了土舌头。原来如此，大家终于明白其中的缘由了。

寒暄过后，莉迪亚提供给大家一个重要的情报，幻兽女王曾经告诉莉迪亚，一股神秘而强大的力量正在不断蔓延着，大家必须团结在一起共同战斗。难道除了哥尔贝扎以外还有邪恶的力量存在吗？“我是……不会被打败的……”那个声音难道是来自哥尔贝扎……他不是死了吗？！突然哥尔贝扎的身体变成了一只手臂抓起暗之水晶在众人的眼前消失了。第七颗水晶就这样被哥尔贝扎夺走了，众人悔恨非常，现在只剩下最后一颗水晶了，绝对不能再有什么差错了。

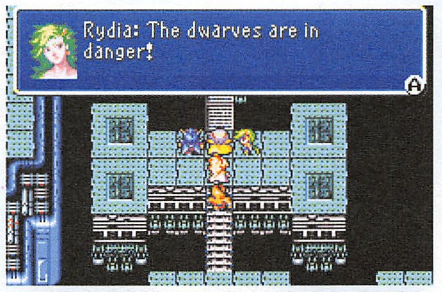


塞西尔将刚才发生的事情详细地与吉欧特国王说了一遍，吉欧特告诉众人，最后一颗水晶被放置在封印洞窟中，那里有结界保护着，哥尔贝扎想要进入也绝不是一件容易的事。吉欧特向众人提出了一个非常大胆的建议，既然现在的哥尔贝扎将目标锁定在最后一颗暗之水晶上，那么为什么我们不去抢夺现在被哥尔贝扎放置在巴别塔的另外七颗呢？前往封印洞窟需要跨越大面积的岩浆，即使他知道了抢夺水晶的事情也很难赶得回来。吉欧特说他会派出自己的战车去吸引敌人的注意，大家趁这个时候潜入塔内应该问题不大。无论如何，这都是一件非常冒险的事情，如果成功了，这将是一个很大的转机，但如果是失败了，不仅塞西尔等人将面临异常的危险，甚至整个星球的命运也会因此而被确定。俗话说，“不入虎穴，焉得虎子。”众人商量之后一致认为这个险是值得一冒的。吉欧特钦佩大家的勇气，在他的安排下众人穿过暗道，来到山脉的另一侧，而巴别塔就在遥远的西北方向……忍受着高温的折磨，众人终于来到巴别塔的脚下，侏儒城的战车正在这里与巴隆的军队进行着激烈的战斗。冒着猛烈的炮火，塞西尔同他的伙伴们悄悄的潜入了敌人的心脏……

此时塔内的巴隆士兵绝大部分都已经被调到外面去参加战斗了，因此塔内的警戒似乎比较松散。众人一路爬到塔的八层，突然塞西尔发现不远处有两个人似乎在说着什么，塞西尔不动声响的凑到附近听着二人的对话。“请您路上小心，Rubicante大人。”说话的是一个身穿白大褂的老者，看样子似乎是个博士。“不用担心，反正艾布拉纳城已经陷落了，我走了以后你自己小心吧！”说完那个一身红色衣服打扮的人进入传送阵离开了。“哈哈哈哈！哥尔贝扎和Rubicante一走，这里就是我的天下了！”这个没脑子的博士一句话就让塞西尔一行

人全都放心了。

"谁在那里！"似乎他已经发现了塞西尔等人的存在。既然被发现就没有再藏的必要了。"啊！是塞西尔！为什么你会在这里！！"那个人竟然也认识塞西尔。"哦！对不起先生，我们实在是不该这个时候来打扰你。哥尔贝扎和Rubicante都不在了，你觉得自己能打败我们吗？"凯在一旁嘲笑着他。听了凯的话，那个博士竟然气得跳了起来，"我虽然不是四天王，但我可是卢甘达博士啊！你知道吗？我对哥尔贝扎有多么重要！！哥尔贝扎大人能够让我来把守这座塔，那是我的荣耀！！""真是可笑……"对于这个滑稽的老头还是拳头更有说服力，众人不费吹灰之力就将卢甘达博士打倒在地，而他的所谓杰作战斗机器人此刻早已经变成了一堆废铁。在他的身上塞西尔找到一把钥匙，但是却并不知道有什么用。就在人们打算离开的时候，身后竟然又出现了卢甘达博士的声音："你们来得太晚了，现在的巴别塔已经将地上、地下世界连接起来。刚刚Rubicante就把所有水晶都带到地上去了。那些可恶的矮子们就等着死在我们的大型火炮下吧。哇哈哈哈……"还没笑完，他就已经断气了。



"侏儒城有危险了！"莉迪亚大叫道，塞西尔等人又一次中了敌人的圈套。现在必须去破坏掉敌人的大型火炮，否则整个矮人族都有可能面临被灭族的危险。伴随着急促的脚步声，众人向塔下急冲了出去……

第十八章 落魄的逃亡

"五层那个无法开启的门你还有印象吗？"凯问塞西尔。塞西尔点点头，他已经明白凯的意思了。也许这把钥匙就是……塞西尔与凯的猜想并没有错，他们以最快的速度奔到五层，用钥匙打开了房门，这里果然载有大型火炮的发射装置，几个衣着巴隆制服的士兵在这里似乎正准备发动攻击。塞西尔等人的突然闯入完全出乎于他们的预料，还没明白怎么回事就被塞西尔全部打倒在地。但是在最后关头，他们却将所有火炮的控制装置破坏掉了，火炮已经被启动，谁都无法阻止它了。

如果再不去阻止，侏儒城就会被夷为平地……在这样的紧要关头，杨突然一个人冲了出来，"你要干什么？！""把这个交给我吧！你们都给我出去！""不！"莉迪亚大声说。"不好，他要爆炸了！""赶紧走！！"杨把大家全都推到了门外。当塞西尔再次试图进入房间的时候，发现门已经被反锁上了。"杨！"塞西尔不断的撞击着房门。"塞西尔，还有大家，真的很感谢你们！"房间内传来杨的声音。"不要啊！"罗莎几乎要哭出来。"告诉我的妻子，我会永远陪伴着她……再见了……"轰隆！房间内传来了巨大的爆炸声，而杨的声音也随着那漫天飞舞的灰尘而消失在空气中……"杨！！"塔内回荡着塞西尔撕心裂肺的呼唤声……

带着无限的悲痛，众人继续向塔的底部进发。终于来到一层的铁桥上了，只要冲到对面去就可以离开巴别塔了。但就在这时邪恶的声音再次传到众人的耳中，又是令人憎恶的哥尔贝扎！"你们就不能停止自己的搞笑行为吗……""哥尔贝扎！！"塞西尔怒斥着他的名字。"呵呵！猫不在的时候，老鼠就不知天高地厚了，好了这个游戏已经到了该终结的时候。"一声巨响，塞西尔等人所在的长桥突然断开，毫无准备的塞西尔等人跌了下去，而在下方等待他们的是滚热的岩浆……



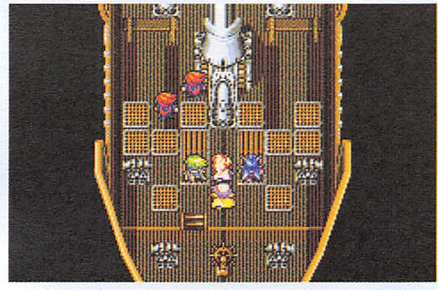
就在众人都以为没命了的时候，耳畔传来了熟悉的引擎声。塞西尔一屁股坐到甲板上。原来是西德和"企业号"！"企业号"在千钧一发之际从空中将大家接住。真的是好危险啊！塞西尔擦了擦头上的冷汗。"怎么好像少了个人啊？杨呢？"西德并不知道之前发生的事情。众人都低下了头默默不语，而莉迪亚更是哭了起来。塞西尔缓缓的将杨为了保护大家而被困在爆炸的机房的事情告诉了西德。西德叹了口气说："哎！这么说我们又失去了一位战友……那个女孩是谁？"西德将目光又转到了莉迪亚的身上。"她也是我们的伙伴，薄雾村的召唤士……"还没等塞西尔把话讲完，西德大叫不好，原来赤翼舰队已经追了上来。出乎于西德意料的是，赤翼的飞空艇似乎也经过了改装，他们的速度竟然超越了"企业号"。已经马上就要到达连接地上世界的洞口了，可是赤翼的飞空艇也已经近在咫尺……"塞西尔！这里交给你了！"本来掌舵的西德将驾驶的任务交给了塞西尔，而他自己却跑到船尾的位置。"西德！"罗莎感觉有些不对头，"你要去干什么？！""如果他们追上来，我就用炸药把这个洞口给封死。"此时在西德的脸上还挂着得意的微笑。"绝对不可以！！"罗莎上前拉住了西德的衣

服。“呵呵！回到地上世界以后，到巴隆去找我的两个徒弟吧。”西德挣脱开了罗莎向船尾跑去，“塞西尔，一定要好好照顾我们的罗莎哦。”他转过身笑嘻嘻的对塞西尔说。“不要啊！一定还有其它的办法！”塞西尔想过去阻止，但却又不能离开驾驶的位置。“西德，不要啊！”虽然莉迪亚还是与西德第一次见面，但也被他的这种舍己为人的精神所感动。“你应该管我叫叔叔才对。”西德这时也不忘了开玩笑，“听好了，你们的目标是巴隆！”罗莎想要再上前去拉住西德，但还是晚了一步……

在“企业号”冲出洞口的瞬间，西德跳了下去，他引爆了手中的炸药……随着一声巨响，岩石和尘埃将赤翼的飞空艇埋在了地下世界。“企业号”载着众人的悲伤孤独的盘旋在空中，似乎在等待着它无法归来的主人……

第十九章 愤怒的艾杰王子

为什么会这样？为什么每个人都急着要去送死……生还的人们失落的返回到巴隆城，经过打听塞西尔找到了西德的两个徒弟。果然是名师出高徒，没花多少功夫飞空艇就被两人修好了，谈笑间他们还经常提到自己的老师，可众人又怎么忍心将那样的噩耗告诉他们。按照之前西德的吩咐，他们在飞空艇的底部安装了挂钩和舱位，据说改造后的飞空艇可以与之前基尔巴特提供给大家气垫船进行合体，这样就可以跨越一些水路中的浅滩地带了。



无法回到地下世界的众人只能将希望全都寄托在地上世界的最后的一座城市——艾布拉纳，虽然在巴别塔中，火天王Rubicante曾经说过，艾布拉纳已经沦陷……仍然还抱着一丝希望的众人踏上了“企业号”的甲板准备出航。艾布拉纳是忍者的故乡，它处在世界最西南的一个小岛上。飞空艇缓缓的降落在艾布拉纳城堡的附近，但是这里却安静的可怕。来到城内的众人看到的一幅惨不忍睹的景象，那是一座死城，整个城堡中竟然连一个活人都没有，看来Rubicante的话是真的。没有办法众人只好离开，这时城堡西边的洞穴引起了塞西尔等人的注意，只不过因为有浅滩作为隔离，一般的交通工具很难到达那里。重新找回的气垫船在这里派上了用场，众人成功的进入了艾布拉纳洞窟。

大家果然没有猜错，这里俨然成为了艾布拉纳百姓的避难所，在与他们的对话中塞西尔了解到艾布拉纳早已经陷落，而他们的国王与王后也被火天王Rubicante抓走。年轻的王子艾杰正在试图寻找并打败Rubicante救回自己的双亲。



塞西尔等人继续向洞穴的深层前进，在途中到处都是横七竖八忍者的尸体，并且越来越多。从一些尚有口气的人那里了解到，原来王子艾杰正在追击火天王Rubicante，而此时孤身作战的王子一定会十分的危险。听到这样的消息塞西尔等人加快了前进的步伐。终于他们追上了艾杰王子，那是一位相貌俊美的年轻忍者，只不过现在他的脸上充满了杀气和愤怒。与他对峙的人正是火天王Rubicante，在他的眼中艾杰不过是个乳臭未干的毛头小子。孤身作战的艾杰怎么可能是最强四天王的对手，他的忍术对Rubicante完全没有效果，几个回合下来就已经支撑不住了。

似乎Rubicante对自己的实力太自信了，他并没有杀死艾杰，而是对着已经爬不起来的艾杰嘲笑了一番就离开了。等塞西尔等人赶到的时候，Rubicante已经离开。“你还好吧？”塞西尔上来扶起了艾杰。“我实在是不敢相信自己竟然会败给他！你们是谁……”这个傻头傻脑的王子似乎还蛮自负的。“我们也正在寻找Rubicante。”莉迪亚说。“不许你们这样做！打败他是我的事！”这位王子看来还真是有些傻得可爱，自己都败得那么惨了还要死撑面子。“你是不是不知道自己的对手是谁啊？他可是四天王之一！”凯的话里总是带着一丝的嘲讽。“我说你们！不要把我看成那种没用的王子！”艾杰有些激动的说，“我可是艾布拉纳王室的继承者，正宗忍者家族的后代！放开我！我没事！”这个傻小子虽然有些目中无人，但对国王民族的荣誉感和责任感却十分的强烈。

“都够了！！”莉迪亚的声音终于让喋喋不休的小王子闭上了他的嘴。“泰拉……杨……还有西德叔叔……他们都离开我了……”少女的脸上挂着泪痕，“请不要……再有人死去了……”艾杰看着莉迪亚，但这一次他没有再进行反驳。“Rubicante是四天王中实力最强的一个，他一个人也许就可以对付我们这里的所有人，但即使如此我们也夺回水晶！”塞西尔坚定的说。“好了！好了！我允许你们加入我讨伐Rubicante的队伍还不行吗？我最怕就

是女孩哭了……而且还是这么漂亮的女孩……”艾杰撇撇嘴，这么看起来他还是挺可爱的，见到这样的情景莉迪亚也不禁破涕为笑。罗莎用白魔法替艾杰恢复了体力。“多谢了啊！两位漂亮的女孩！允许你们跟着我同行看来还是个不错的选择。”刚刚复原的小王子就开始轻浮起来……哎，那句话叫什么来着……纨绔子弟……用在他的身上实在是再合适不过了！

不得不佩服艾布拉纳的预见性，他们所建造的这个洞穴是可以秘密通往巴别塔的底层的。但是厚厚的墙壁却将众人挡在了外面。“嘿嘿！看我的吧！”艾杰得意的说。真是神奇的忍术！艾杰用遁地术眨眼的工夫就将众人送塔到的内部。看来又让这小子炫耀了一把。

一直下到地下五层，王子艾杰突然看到了两个熟悉的身影……“那不是父亲和母亲吗？！”艾杰激动非常。“感谢苍天，孩子你还好吧……”母亲温柔的对孩子说。“你们都还活着……”艾杰悬着的心终于放下了。“跟我们来吧，艾杰。”母亲呼唤自己的儿子。“来吧……儿子……”那是父亲。“去……哪里？”艾杰不明白他们的意思。“当然是去地狱了！！”艾杰的双亲竟然变成了怪物向艾杰扑了过去。“危险！！”塞西尔大声叫道。但是艾杰并没有躲避，更没有抵抗，只是呆呆的站在那里。一滴泪水顺着艾杰的面颊滑了下来，倔强逞强的孩子原来也有如此脆弱的一面，“为什么会这样……你们不是我的父亲和母亲吗……”见到如此情景两只怪物竟然停止了动作。“艾杰，对不起……我们已经不是人类了，更无法生存在这个世界上……”那是父亲的声音。“我们给不了你什么……”“趁现在还有自己的意识，我们还是离开这里吧……我的孩子，你要保重啊……”怪物丑陋的外形逐渐改变，那原来真的就是艾布拉纳的国王和王后，他们的身影变得模糊起来，直到完全消失……“等等！不要啊！”任凭艾杰怎样呼唤，他的父亲母亲都无法再回来了……



Rubicante的身影再次出现，“卢甘达竟然敢背着我如此的乱来！”难道说艾杰的父母也变成了卢甘达博士的实验品。艾杰无法抑制心中愤怒，“Rubicante你个混蛋！！”“关于你的父母，我很抱歉，但这的确跟我没有关系。是卢甘达干的好事！我才不像他那么卑鄙，对于任何对手我都会公平的与其战斗。”没想到火天王Rubicante还颇有些绅士风度。“虚伪！！去地狱去证明你的所谓公正吧！”艾杰早已经失去了理智。“我很钦佩你的勇气，但是愤怒绝不能转变成力量，它只会蒙蔽你的双眼，让你无法看到前方的道路。”虽然Rubicante是敌人，但他说的最后一句话却相当的发人深省，艾杰的弱点和性情被他看得一清二楚。“给我闭嘴！现在就让你看看愤怒的力量！”什么？！Rubicante眼前的艾杰身上爆发出惊人的力量，就连Rubicante都没有料到他会有如此过人的潜资。



这是一场异常艰苦的战斗，Rubicante身上披的赤色斗篷有着超强的魔力，甚至还可以吸收众人的魔法攻击。但最终他还是倒在了众人的剑下。塞西尔不会忘记这个对手，他是值得尊重的。在战斗前他为所有人完全恢复了体力。他用实际行动兑现了自己的承诺，那就是对任何对手他都会公平的进行战斗。也许他曾经恶贯满盈，但不得不承认，他是一个绅士一样的恶魔。“……当弱小的群体可以团结在一起时，就可以产生巨大的力量。现在我终于相信了……也许我们还会再见面的……”这是Rubicante临死前留下的最后一句话。

“父亲……母亲……”艾杰跪在父母消失的地方，“你们可以安静的休息了……”“王子殿下！！”艾布拉纳的家臣们气喘吁吁的赶到这里，原来他们得知王子孤身一人来到巴别塔追赶Rubicante后非常着急，马上召集人马来助王子一臂之力，但似乎还是晚了一步。塞西尔将哥尔贝扎的野心与水晶的事情全部告诉给了艾杰王子，听到世界即将面临危险，他毫不犹豫要求加入夺回水晶反抗哥尔贝扎的队伍中。他将重建艾布拉纳的任务全部交到家臣身上。自己则要与塞西尔等人去夺回失去的水晶！年轻的王子，在失去了家乡和父母的庇护后没有选择逃避，他在用自己的双手来为国家和世界的未来而打拼！

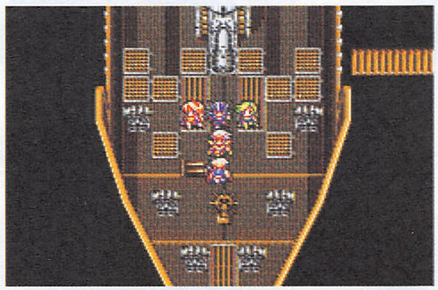
第二十章 西德归来！

打败Rubicante后大家进入他身后水晶的房间，所有的七颗水晶都安静的放置在这里。离胜利只有一步之遥了！就在塞西尔的手马上就要够到离自己最近的那颗水晶时，他发现脚下竟然踩空了，原来这里有一个巨大的陷阱。众人全都落了下去。哥尔

希望《掌机迷》在新的一年里和我们这些玩家越走越近。（吴忠军）
男，25岁，山东省青州市北城菜园村菜园新街32号，262500

贝扎怎么可能会让塞西尔他们如此轻易拿走宝贵的水晶，看来他也真是煞费苦心啊！

可恶！马上就要到手的水晶！向上的通道已经被封死，看来他们已经落到了地下世界。没有办法众人只好再去寻找别的通路。在第六层众人意外的发现了一艘巴隆改造后的飞空艇。大家商量后决定乘坐它来离开巴别塔，莉迪亚开始还不肯，因为她觉得这种行为叫“偷”……看来她虽然外表年龄已经是大人，但骨子里还是彻头彻尾的小丫头。“让我们来驾驶它，他肯定会高兴的！”艾杰似乎已经从刚才的悲伤中恢复了过来，他第一个跳上了甲板，可能是第一次乘坐飞空艇的缘故，艾杰显得异常的兴奋。“嘿！就叫它‘猎鹰号’吧！怎么样？莉迪亚。”最近艾杰这小子一直在跟莉迪亚搭腔……难道他已经……“还不错的名字，快走吧！”莉迪亚笑着对艾杰说。



赤色的飞空艇冲出巴别塔，就像一团燃烧着的火焰。众人决定还是先回到侏儒城与吉欧特国王商量一下再做下一步打算。“猎鹰号”缓缓的降落在侏儒城旁边的空地上。众人再次拜见了吉欧特国王，塞西尔首先道歉说没有夺回失去的水晶，吉欧特表示理解，但是他告诉大家，虽然封印洞窟有结界的保护，但看情形哥尔贝扎是想要用力量强行进入，估计闯入只是迟早的事情。与其坐以待毙不如先将水晶取出来。这个任务当然又要落在塞西尔等人的身上，吉欧特将自己的女儿露萨叫到身边，并取走她脖子上的项链交给塞西尔。这是露萨母亲生前的遗物，对露萨来说是件非常重要的宝物。但这也同时是解除封印洞窟结界的钥匙，塞西尔接过项链后谢过国王。开始为如何前往封印洞窟而做准备。

因为巴隆的飞空艇并没有装备特殊的装甲，因此无法飞跃滚热的岩浆地带。如果西德还在就好了……此刻估计这应该是所有人的想法吧。塞西尔在城堡中来回踱着步子，他也十分焦急，如果被哥尔贝扎抢先打开结界就麻烦了。就在这时他注意到身旁两个人在小声议论着什么，“对了，前几天在坍塌的废墟中救出的那个老头怎么样了……”“看样子好像没什么了，现在估计睡得正香呢……”不是吧？！塞西尔一惊，难道说是西德？！塞西尔几乎是冲进了城堡中的病房，房间内的人都被吓了一跳，接着塞西尔就听了那熟悉的呼噜声，果然真的是西德叔叔！！“嘿！我的吃的还没拿来啊！”被吵醒的西德首先想到的竟然是吃……



罗莎等人知道了这个消息也先后来到病房，“真是不敢相信这是真的……”罗莎趴在西德的身上先哭了起来。大家都为西德的死里逃生而感到庆幸。但唯独有一个人例外……“这个奇怪的老头是谁啊？”“老头？！你说谁呢？你这个流着鼻涕的小屁孩！”看来西德已经没有什么大碍了，吵架都这么有精神。“看看你，话都说不利索，还不承认自己是老头。我可是艾布拉纳的王子艾杰！”艾杰说完甚是得意，以这两人的脾气看来以后这样的拌嘴还会无休止的进行下去。“我还比你英俊！比你厉害！怎么样吧臭老头！”艾杰向西德吐着舌头。“不要这样！艾杰！现在西德叔叔需要安静！”莉迪亚教训起艾杰来，她的话果然管用，艾杰马上闭嘴什么都不说了。“哈哈！原来是怕莉迪亚啊！”西德大笑起来，他这么快就抓住了艾杰的弱点。“闭嘴！老……”还没等艾杰把话说完，莉迪亚愤怒的眼神再次射向艾杰，逞强好胜的他竟然第一次服软了。

塞西尔将目前的情况大概讲给了西德，得知因飞空艇的关系而无法飞跃岩浆，西德终于坐不住了，一下从病床上跳起来。他要马上去改造飞空艇。负责照顾病人的护士马上把西德架住，叫他马上回到病床上去。西德怎么肯呢，他对两个护士说你们来的正好，跟着我一起去帮忙改造飞空艇吧。说着反过来拉着两名护士向门外走去。“我看他已经没事了……”众人齐声说道……

经过一整晚的紧张工作，伴随着西德与艾杰的打打闹闹，飞船终于改造成功。“现在你们可以飞到世界的任何一个角落了。”躺在病床上的西德如释重负的说。可能是劳累过度的关系，西德很快就昏睡过去，他还真是个爱逞强的人呢。谢过了西德，众人整装待发，他们的下一个目标是封印洞窟。

第二十一章 月球上的呼唤

在精灵洞窟底层，众人找到了沉睡不醒的杨……他……他竟然还活着！！这实在是太让人感到欣喜了。原来众人在前往封印洞窟前恰巧路过精灵洞窟。莉迪亚感觉到洞穴的内部有幻兽的存在，因此想要进去一探究竟。没想到竟然发现了杨在这里。大难不死的杨自从那次拆除火炮的事件后就一直沉睡着，

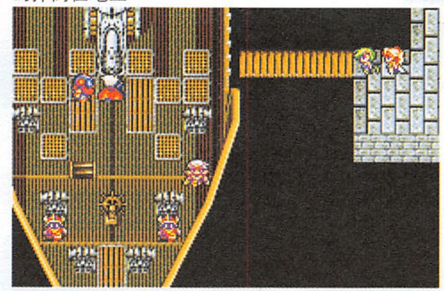
这么长时间以来都是洞穴中的精灵在细心照料他。但不管怎样至少他还活着，这样大家总算是放心了。因为事情紧急众人不敢耽误，只好在谢过精灵后先离开了这里。

虽然受到了一些挫折，但是塞西尔一行人还是在封印洞窟底层取得了最后一颗暗之水晶。看来这一次终于抢在了哥尔贝扎的前面。就在众人回到封印洞窟的入口处时，哥尔贝扎的声音再度出现："凯！你永远是属于我的，现在就带着我的水晶回来吧！""是哥尔贝扎！"塞西尔虽然之前已经有所预感，但为什么每次都会这样，他转过头去看身旁的凯，"凯！""一定要把持住自己啊！"罗莎大喊道。"我……我知道了……我不会再任由他摆布……"凯喘住粗气，可以看得出来他现在十分痛苦。但他还是向塞西尔出了手，水晶被凯抢了过去！得到水晶的他飞一般的向洞口跑去。"哈哈哈！现在我就要回到巴别塔了，通往月亮之路正等着我来开启！"哥尔贝扎的声音渐渐的远去，而众人的心情也因此的落到了低谷……



"水晶已经全部落到了哥尔贝扎的手中，现在没有任何办法可以阻止他了……"吉欧特国王叹了口气说，他知道这不是塞西尔他们的责任。"如果月光之鲸的传说是真的也许还有希望……""月光之鲸？！"塞西尔还是第一次听到这个名字。"传说中巨大的飞艇，来自龙的后代……"吉欧特解释说。这句话似乎在哪里听过……"难道是米西迪亚的传说？！"塞西尔惊叹道。"你也知道米西迪亚？！""那是地上世界的魔法的起源地。""原来世界上真的存在米西迪亚！！"吉欧特原来并不了解地上世界的事情。无论如何现在都要先回到米西迪亚去找长老问个清楚。但是大家面对的另一个难题是如何返回地上世界。通道已经被西德的炸弹完全炸毁，而此时的巴别塔周围被哥尔贝扎设置了强力的防护罩，根本就没有机会靠近……除非……"除非还得靠我的帮助是吧！"一个洪亮的声音从门口传了过来，那正是西德！"不用担心，我会在'猎鹰号'上装上一个钻头，这样就不会有问题了！""可是你还受着伤……"众人不禁为西德的身体担心起来。"放心吧！"西德自信的拍拍胸脯，不知为何，无论何时只要有西德在，大家就不会因为失败而惆怅。他的乐观总能够成为鼓舞大家前进的动力。这也许就是长辈吧……

大改造开始了，那两个可怜的护士又被西德拖过来当临时工，有西德的地方怎么可能少得了艾杰。他与西德的"战斗"一直伴随着这场浩大的工程中。当然如果莉迪亚在的时候他就会乖得多。虽然众人希望越来越渺茫，但大家仍然干劲十足。也许有这样的伙伴是不会失败的。终于完成了改造，西德擦了擦额头上的汗水，突然眼前一黑，直挺挺的摔倒在地上……



当西德再次醒来的时候他已经躺在病床上，带病坚持工作的西德已经承受不了如此长时间的连续工作。面对围在病床边上众人关切的眼神，西德感慨万千。尤其是塞西尔和罗莎这两个从小被他看着长大的孩子，他一直都把他们当作是自己的儿女一样看待。"好好照顾罗莎，塞西尔。"不知道这是西德第几次对塞西尔说的同样的话。

有了西德改造的飞空艇，终于可以打通地上、地下世界的通路了。"猎鹰号"载着大家的希望来到地上世界，在前往米西迪亚之前，众人还有一件重要的事没有做，那就是将杨的消息转告给她的妻子。众人来到了布法尔，见到了杨的妻子，对于这么久都没有丈夫消息的她来说，这段日子肯定也非常不好熬。她虽然并不知道杨曾冒着生命的危险救过大家的事情，但当她得知杨目前睡在精灵洞窟中无法醒来后勃然大怒，她交给塞西尔一个平底锅，并且保证只要拿这个敲他的头就肯定可以使他苏醒。半信半疑的众人再次回到地下世界，来到精灵洞窟的底层，杨仍然还睡在那里。趁照顾的他的精灵不在时，塞西尔照着杨的脑袋就是一"锅"！"啊！啊！是该修行的时间了吗？我还想再睡一会啊！"杨竟然奇迹般的苏醒，原来平时杨早上一直习惯着被妻子用平地锅叫起来修行，而这一次他也把塞西尔当作是自己的妻子了。这也许就是爱情的力量吧！杨苏醒了大家非常高兴了，寒暄过后虽然杨极力要求加入队伍一起战斗，但是众人一致认为他现在应该休息。没办法杨的身体还远没有康复，这时旁边的精灵主动要求作为莉迪亚的召唤兽并参加战斗，莉迪亚当然十分乐意了，这多少也弥补了杨无法亲自上阵的遗憾吧。因为事态紧急，众人只小聚了一会儿就要面临分别，不过杨的那一份力量大家一定能够感受得到的。

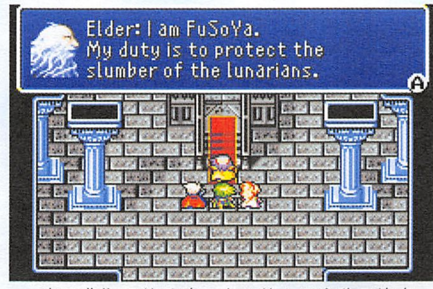
接下来的目的地当然就是米西迪亚。众人刚踏进米西迪亚的村口，长老就已经迎了出来。原来在祈祷之塔上的长老早就料到塞西尔最后还会回到这里。众人一同来到祈祷之塔。“让我们所有人都一起祈祷，祈祷那个传说可以在这一刻实现。”在长老的带领下，大家开始反复咏诵着那个古老的传说。不知过了多久，天色突然阴暗下来。难道奇迹真的出现了？！“大家快看！”沿着长老手指的方向，只见米西迪亚岸边的海面上卷了一个巨大的旋涡。“我们的祈祷终于得到回应！”长老兴奋的说道。



旋涡中缓缓的升起了一座巨大的飞船，那就是月光之鲸！“在我的祈祷过程中，曾经出现过一个陌生的声音，‘你们快到月球上来吧，这里有人正在等待。’”长老告诉塞西尔说。“可是我们怎么才能到达月球上呢？”塞西尔问。“月光之鲸就是来自于月球的飞船，根据古老的米西迪亚史书记载，在它的内部拥有一颗水晶，只要与它沟通就可以使飞船往返于地球和月球之间。”听了长老的话塞西尔等人异常的兴奋，谢过了长老后众人奔向了那个梦幻般的月光之鲸。当塞西尔的手接触到月光之鲸的水晶时，它有了感应。飞空艇内的电力恢复了供应。月光之鲸缓慢的升起悬浮在空中，然后高速向远方驶去。浩瀚的宇宙中，有一颗明亮的星球正在接近，那就是传说中的月球！

第二十二章 揭露真相

“快来看啊！那是月球！”莉迪亚兴奋的叫大家往窗外看。月球的地表面积远不如地球大。在这个几乎全是由岩石构成的暗灰色星球上，真的能够找到那些困扰众人已久的未解之谜的答案吗？带着这样或那样的疑问塞西尔等人从月光之鲸中出来，第一次站在月球上的感觉还真是蛮刺激的。他们进入了月球上唯一的一座建筑物“水晶宫殿”中。一个陌生的声音招呼着众人，“欢迎来到这里。”这里竟然也是一间水晶的房间，一位老者从天而降出现在众人的面前。“你……你是？”塞西尔问道。“我是保护沉睡的月之居民的长老——弗斯亚。”“沉睡的月之居民？”塞西尔有些没明白对方的意思。“许多许多年前，在火星和木星之间的存在一颗小小的星球，它因为某些原因而濒临毁灭。有一些幸存者乘坐飞船逃到了一颗蓝色的星球上，也就是你们现在所说的地球。”长老为大家仔细的解释着，“但是因为此时地球上的人类尚在进化中，为了不破坏地球上的生物，他们决定再制作一颗星球以便于可以进行长眠，这就是月球。”“那么这些人就是月之居民了？”艾杰插嘴问道。“但是这其中却有一个人反对长眠，他想要将地球夷为平地，并在上面重新建造一个王国。”“好可怕……”。莉迪亚不禁打了个冷战。“我封印了他的力量，并且迫使他进行长眠。虽然他已经沉睡过去，但是他的意志却操纵着地球上一些心存邪念的人去收集水晶。现在他就已经达成了自己的目的。”“也就是说，他才是哥尔贝扎背后真正的黑手。”塞西尔恍然大悟。“他的名字叫做泽姆斯，水晶是我们所有月之居民力量的源泉，他之所以要收集水晶，是因为水晶的力量可以启动巴别塔中机器巨人。一旦它的出现，地球上的生物就会全部被毁灭。”听到弗斯亚的这番话，众人不禁倒吸了一口凉气。“其实月之居民很想与地球上人类互相了解，他们之所以要进行长眠是希望可以等到地球上的人类进化到与月之居民同等的水平。”“那月光之鲸又是怎么回事？”“许多年前，为了前往蓝色星球，我跟我年轻的弟弟克鲁亚共同建造的这艘飞船。他总是梦想着可以到一个未知大陆去进行旅行。也正因为如此，邪恶的道路以及飞空艇的技术被传到了那里。在那里我的弟弟克鲁亚与一个女子相恋，并且生下了孩子。而你……塞西尔……就是其中的一个。”“我？！”塞西尔终于了解到自己的身世，“难道说在试炼之山上我听到的声音就是……”“那是来自克鲁亚的声音……也就是你的亲生父亲。现在的你很像年轻时他的样子。”“原来那真是我父亲的声音……”“你所要做的事就是继承你父亲的力量，来阻止泽姆斯的野心！你这样做不仅是为了所有地球上的人类，也同时是为了所有的月之居民。现在就赶快回到巴别塔吧！”“可是那里有防护罩……我们无法进入。”“这个你们不用担心，那个东西我会解除它。但是绝不能让机器巨人复活！我会跟你们一同前往地球！”



有了弗斯亚的助阵，众人的心里安稳了许多。但却除了塞西尔……因为他刚刚了解到自己的身世；自己的家庭；以及自己的责任……现在的他又怎么能够保持一颗平静的心呢……

众人没顾得上休息，乘坐月光之鲸开始了返回地球的旅程。不知过了多久，那颗美丽的蓝色的星球映入了大家的眼帘，这就是我们要保护的家园！月光之鲸刚刚着地，众人就感觉到大地在剧烈的颤动。“我们来的太晚了！”弗斯亚大叫不好。众人向巴别塔的方向望去，一个巨大的机器人从里面缓缓的走了出来，这个恐怖的战争机器就应该是弗斯亚所提到的那个足以毁灭整个地球的东西吧。机器巨人所到之处都变成了一片火海，其中还夹杂着震耳欲聋的爆炸声。“难道我们就什么都不能做了吗？”莉迪亚急得都快哭出来。“看那是什么？！”塞西尔突然发现了什么。只见成群结队的战车向这里涌来，那……那是矮人族的战车！“所有战车听命！进入战斗准备状态！为了保护我们自己的家园，我们会一直跟你们一起并肩战斗的！塞西尔！”战车中传来了吉欧特国王的声音。“我怎么可能自己安静的躺着而让你们去战斗呢？！”这是杨的声音，原来他也在战车中，虽然现在的杨还没有康复，但是有着精灵的帮助他也可以尽自己的一份力。在国王的一声命令下，所有的战车一起向机器巨人发起了猛烈的攻击。与此同时，远处的天空中传来了轰鸣声，那是飞空艇的声音，这不是西德嘛！“嘿！臭小子！你现在可以轻松一些了吧。有我们的飞空艇战队，这个东西有什么了不起的。”已经康复的西德用着他嘹亮的嗓子大声叫道。“将引擎开到最大！！”“大家！是不是把我都忘了啊！”这么调皮的声音，难道是……“是长老救了我们，嘻嘻。”原来米西迪亚的长老解除了波罗姆姐弟二人的石化状态，米西迪亚不愧是地球上魔法的起源地，能力深不可测。那对调皮可爱的双胞胎也回来了，他们驾驶着另外一艘飞空艇，也加入了保卫地球的战斗中！“并不是只有你们孤身作战，地球上的每一个人都会为生存而参加战斗的！”长老大声为塞西尔等人打气。“我会与你一起战斗，我的勇气都是你给予我的！”康复的王子基尔巴特站在飞空艇的甲板上向众人挥着手。所有的伙伴都回来了，他们的目标只有一个，那就是打败机器巨人，阻止泽姆斯的野心！



第二十三章 兄弟

一时间万炮齐鸣，所有的火力都集中在机器巨人的身上。在猛烈的炮火攻击下，机器巨人终于停止了它前进的步伐。塞西尔发自内心的感谢大家的帮助，连弗斯亚都没有想到事情还有这样大的转机，他告诉大家要进入到机器巨人的内部去，如果能够破坏它的“心脏”的话，就有可能彻底消灭它。众人从月光之鲸上下来，转乘到西德的飞空艇上，在西德的驾驶下，飞空艇瞄准巨人的嘴部冲了过去。塞西尔等人有惊无险的从机器巨人的嘴中进入了它的身体内部。经过了巨人的头部、胸部和腹部后，众人艰难的来到了它的中心位置，只要将这里的制御装置破坏掉，就可以……突然四个熟悉的身影挡住了众人的去路，那竟然是已经死去的四天王？！原来泽姆斯为了打败塞西尔等人，又复活了四天王。众人面临的是一直以来最严峻的考验，但是那又如何，即使是四天王同时出现也不能阻止众人前进的步伐，更何况现在还有月之长老弗斯亚的相助，绝不能就这样前功尽弃。众人披荆斩棘，尽全力战斗终于将四天王彻底打败，带着无限的怨念，四天王彻底的离开了这个世界。



大家继续前进，在最后一层找到机器巨人的核心制御装置，虽然它还做了一些微薄的抵抗，但最终还是被破坏掉了。在所有人的共同努力下，机器巨人被打败了。就在人们欢呼准备庆祝的时候，哥尔贝扎出现在众人的面前，他竟然也在巨人的体内。“你……你们竟然敢……”“原来是你。”弗斯亚似乎对哥尔贝扎并不陌生。“你认识我？”“你还是先好好看清楚自己吧！到现在你连自己是谁都不知道！”弗斯亚训斥道。“觉醒过来吧！”弗斯亚对哥尔贝扎施展了法术，可能是过分耗费体力的缘故，之后的弗斯亚也因此而倒下。一阵闪光过后，哥尔贝扎就像变了个人似的，“我到底怎么了？为什么心中会有如此多的怨恨？！”哥尔贝扎抓着自己的头发。“你终于变回自己了……”躺在地上弗斯亚气喘吁吁的说，“现在能记起你父亲的名字吗？”“我的父亲……是……克鲁亚……”“什么？！”塞西尔被这句话给惊呆了，难道说他跟哥尔贝扎竟然是兄弟！“你的力量被泽姆斯所利用，作为同样是月之居民的你来说要更加容易操控。而你与塞西尔之所以会以这样一种方式见面，那也是因为你们体内流淌着相同血脉的缘故。”弗斯亚解释道。“我……竟然一直与自己的哥哥在战斗……”塞西尔实在是不敢相信这一切都是真的，“

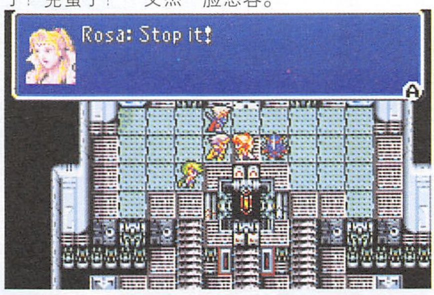
所有的憎恨……竟然都是来自于与自己相同血脉的人……”“你是我的……弟弟……”一心都想致对方于死地的二人鬼使神差的变成了兄弟，这也是为什么当初在巴别塔上哥尔贝扎不杀塞西尔的原因吧。“我会被泽姆斯所控制，不光是因为同是月之居民的缘故，更多的还是因为有邪恶的种子埋在我的内心深处吧……”哥尔贝扎对他之前所做的事情感到相当的忏悔，“泽姆斯说过，邪恶仍然在不断蔓延着……”哥尔贝扎不顾一切的疯跑了出去。

“你要去哪里？”塞西尔追问自己的哥哥。“去找泽姆斯！我要自己解决这件事情！”“等等！”弗斯亚叫住了哥尔贝扎，“我也是月之居民，打败泽姆斯也是我的责任，我们一起去吧！”哥尔贝扎冲他点点头。“再见了，塞西尔。”那是哥尔贝扎留给塞西尔的最后一句话，也是哥哥为了保护弟弟独自去承担所有危险的见证。

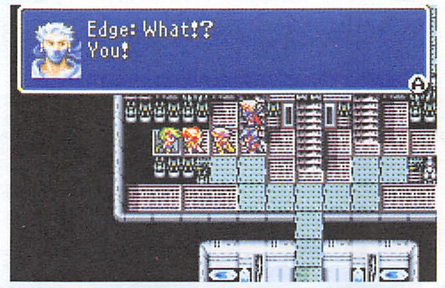
“你怎么看？”艾杰走到塞西尔身旁问还在发呆的他。“也许哥尔贝扎永远都无法再回来了……你知道吗？”罗莎也在提醒塞西尔。“难道你什么都不想做了吗？你们是兄弟啊！”那是莉迪亚……“我们……是兄弟……”突然间巨人的身体晃动起来，看来是它马上就要爆炸了，现在还是先尽快从这里逃出去吧。但是塞西尔仍然低着头面无表情的在那里一动不动。“你怎么了？”大家都围上来不知道他在干什么。“我们必须得找到一条逃出去的路！”“这边！！”凯突然出现了。“你来干什么？！我们不会再相信你了！”众人对凯似乎都已经失去了信心。“有什么话等一会再说，我们现在必须离开这里！”凯大声的对大家说。众人所在场景已经开始坍塌，这里随时都可能会发生大爆炸。罗莎与凯对视了片刻，又望了望大家，“我们快走吧！”在杨的带领下，众人惊险的在机器巨人爆炸前逃了出来。

第二十四章 最终的决战

“虽然，最终我还是变回了自己……”已经回到月光之鲸的凯正在向众人忏悔，“但我知道……自己已经无法再获取你们的原谅……”凯深深的低下头。“那是当然了！我们绝不会原谅你！就是因为你！机器巨人才会出现的！”艾杰到什么时候都不忘了落井下石。“不要这样！”罗莎上前阻止道，“那根本就不是凯的错，你怎么不看看哥尔贝扎是怎么被操控的？！”“什么？连哥尔贝扎也是被人操控的？”凯并不知道泽姆斯的事情。罗莎将事情的原由讲给了凯听。当凯得知哥尔贝扎和弗斯亚已经去找泽姆斯算账时，他也坐不了，“我也要去！我要给泽姆斯它应有的惩罚！”“切！到最后还不是要出卖我们。”艾杰继续对凯冷嘲热讽。凯走到艾杰的面前，大声说道：“如果真的再发生那样的事，你就杀了我！”可能是被凯的气势所震撼，艾杰欲言又止，“反正我肯定会去的！”他开始转移话题。“……我也会去的……”从刚才起就一直沉默的塞西尔终于开口说话了。“我也会去的！一起去月球决一死战吧！”塞西尔高呼。他转过身看看身旁的两位少女，“罗莎、莉迪亚，你们两个留在这里，我们三个人去就可以了。我绝不能再让你们跟着我冒险了！”塞西尔非常认真的说。“不要啊！塞西尔！”罗莎又怎么会肯呢？“这太不公平了啦！”莉迪亚也急了。“请离开月光之鲸！”罗莎不禁退后了一步，她第一次见到表情如此可怕的塞西尔，她没有说什么，乖乖的下了飞船。“你们小孩也帮不上啥忙，好好看家吧！”艾杰半开玩笑的对莉迪亚说。“你叫谁小孩啊！混蛋！”气呼呼的莉迪亚也跟着下了船。“啊！真的生气了！完蛋了！”艾杰一脸愁容。



“塞西尔！我们走吧！”塞西尔与艾杰、凯三人抱在一起，大家都是好兄弟！月光之鲸离开了地球，再次向月球进发！漫长的旅行之后，月光之鲸再次停泊在熟悉而又陌生的月球表面之上。就在众人准备登下飞船时，在出口处他们竟然看到了罗莎！原来她一直藏在出口舱那里并未下船。“你快离开这里！”塞西尔非常生气。“不！你必须带我走，否则我死也不离开这儿！”罗莎斩钉截铁的说。“你怎么这么傻！”“我只要跟你在一起，无论发生了什么，只有能够跟你在一起就比什么都好！”说着罗莎再次掉下了眼泪。“罗莎……”“你就听罗莎的吧……”凯在身后小声的告诉塞西尔。“罗莎！我会用生命来保护你。一起去吧！”塞西尔紧紧的抱住罗莎，两个人又怎么会不了解彼此的想法呢，正是因为爱，所以才会如此的在意，怕对方受到伤



害；却也正因为爱，才要不离不弃……“成功了！”一个调皮的声音从罗莎的身后传出来。“什么？连你也！”艾杰大叫不好。莉迪亚兴奋从罗莎的身后跳了出来，“我早就说过了，这是属于我们所有人的战斗，我作为唯一的一个召唤士怎么能缺席呢！”“莉迪亚竟然连你也……”塞西尔彻底对这两个人没语言了。“我知道了，大家一起来吧，你说得对，这是我们所有人的战斗！”

再次回到水晶宫殿，在月之水晶的指引下，众人追随哥尔贝扎和弗斯亚二人的足迹在水晶的帮助下来到月之地下溪谷，这将是他们最后的战场。山谷中到处都是隐藏的山道，让人非常头疼，阴冷潮湿的环境也感觉十分不舒服。不愧是泽姆斯最终的巢穴，在如此诺大复杂的山谷中游荡着各种非常厉害的魔物，他们的实力甚至都不在四天王之下，在如此艰苦的环境下，众人也丝毫没有退缩。继续向深层进发。

“那是哥尔贝扎和弗斯亚！”塞西尔等人终于追上了他们。此时的二人正在进行着激烈的战斗，那个相貌狰狞的对手一定就是泽姆斯！哥尔贝扎和弗斯亚使出浑身解数，两人分别使出了黑、白魔法中的终极魔法核弹和圣光来攻击泽姆斯，但似乎也并没有太好的效果。眼看着已经到了这样的境地，二人不惜冒着生命的危险合力使出了双重陨石术。想到当初就是因为使用陨石术才去世的泰拉，众人不禁为他们捏了一把汗。



受到重创的泽姆斯终于被打倒在地，他们成功了！“我们终于做到了……”哥尔贝扎擦了擦额头上的汗水。“你本来就拥有强大的力量，结果却还反被泽姆斯所利用。”也不知道弗斯亚这是夸奖还是在埋怨哥尔贝扎。“太棒了！”目睹到这历史性时刻的艾杰兴奋得不禁跳起来。这时哥尔贝扎二人才发现塞西尔一行人的到来。“原来你们都来了！”看着大家喜悦的脸庞，弗斯亚也被众人的行为所感动。“我们只是晚了一点点而已，否则一定亲手结果他！”艾杰吹牛的毛病就一直健在。“塞西尔……”哥尔贝扎望着自己的弟弟，塞西尔低下了头，到现在他还是没办法正视哥哥的目光。

泽姆斯的尸体似乎在动……众人都被惊呆，难道说他还没有死？！有一团火红的灵魂从泽姆斯的体内飘了出来，“我……是……恶魔……我……是……泽姆斯……心中的罪恶……我是泽罗姆斯……我憎恶所有的一切……”一阵巨大的冲击波后，除了实力超强的哥尔贝扎和弗斯亚外，塞西尔在内五人全部被震倒。“他的力量竟然成倍的增加，难道是死亡所带来的憎恨再次增强了他的实力？！”弗斯亚不禁倒吸了一口凉气。“泽姆斯……不，现在应该叫你泽罗姆斯才对！你给我听好！我——哥尔贝扎一定要彻底消灭你！”“到了你彻底消失的时候了！上吧！”看了一眼身边的哥尔贝扎，弗斯亚也冲了上去。逐渐汇聚成人形的泽罗姆斯发出了令人作呕的奸笑声……

哥尔贝扎和弗斯亚两人再度联手使出了陨石魔法，但是万万没有想到的是，陨石术不仅对泽罗姆斯毫发未伤，还被他完全吸收掉了。“不行，陨石术对他已经没有效果了，需要使用水晶！”弗斯亚大声的提醒哥尔贝扎，虽然哥尔贝扎已经对泽罗姆斯使用了水晶，但泽罗姆斯却冷笑说：“你已经步入了邪恶之道，水晶也无法清除你的罪恶，就让我把你们永远打入黑暗的深渊中吧！”泽罗姆斯突然使出了陨石术，已经元气大损的哥尔贝扎和弗斯亚哪能招架得住，他们彻底的败在了泽罗姆斯的手下……“痛苦……死亡……”泽罗姆斯不断的呻吟着，“我的憎恨……还在继续……直到一切……都被毁灭……该是你们了……来吧……让我送你们下地狱……”

祈祷之塔上的众人似乎已经预感到塞西尔等人遇到前所未有的危机，为了正在前方战斗的人们，为了整个地球，众人再度祈祷，期盼着这份祈祷的力量可以传达到遥远的月球上面。“月亮啊，请你接受我们的祈祷吧！”也许这就是正义的力量吧，接受了祈祷的塞西尔缓缓地站了起来，向泽罗姆斯走去。“哥尔贝扎！”“把这个拿去！”哥尔贝扎将水晶交在弟弟的手中，塞西尔冲哥哥点点头。他转过身面对着恐怖的泽罗姆斯，“泽罗姆斯！我绝不会输！绝……对……不会！”



在众人的祈祷中，勇敢的人们再次站立起来，眼前的恶魔已经不再可怕。因为这已经不仅仅是个人的力量，它代表了整个地球和月球上所有爱好和平人类的力量。无论敌人有多么强大，但它终究还会灭亡。塞西尔的光之水晶落到了泽罗姆斯的身上，

随后而到的正是塞西尔的光明之剑，它已深深的刺中了已经现出原形的泽罗姆斯的心脏……“我不会消失的……只要邪恶……还存在……在人的心中……啊啊啊啊……”泽罗姆斯终于彻底的从这个世界中消失了。

最终章 后记

“真正的邪恶永远不会死亡，在每个人、每个生物的心中都会有邪恶存在，它是与善良和正义并存的。永远都会存在光明与黑暗，地球上也有世上与地下世界之分。也正因为有邪恶的存在，才会出现正义的人们，就像拥有正义之心的你们一样，肯定可以消灭邪恶的泽姆斯。”塞西尔又开始念叨弗斯亚离开前最后说的那段话了。虽然都过去了那么久，但一切都还那么清晰，就好像是昨天发生的一样……还有哥尔贝扎……塞西尔的记忆依稀又都回到了那个令人难忘的时刻……



打败泽姆斯后，弗斯亚决定继续在月球上长眠，哥尔贝扎也提出了同样的要求，“我……我也能一起去吗？”“你也打算进行长眠吗？”“是的，我做了无法让人饶恕的事情，因此也无法再回到地球上了。而且我也非常想跟与父亲一样的月之居民在一起。”“也好，你同样流荡着月之居民的血脉，那么就跟我一起回来吧。你要有心理准备，那将是非常非常漫长的长眠。”“我明白，谢谢你。”哥尔贝扎再次将目光投向塞西尔，“刚才我被泽罗姆斯打倒的时候，你好像很担心的叫了我的名字，你已经原谅我了吗？”塞西尔沉默不语。“呵呵……”哥尔贝扎苦笑了一声，“……我真傻……对于那样的我……又怎么可能……”“我们就要回去长眠了，我们会为蓝色星球的永远的和平而祈祷的。大家再见了！”说罢弗斯亚带着哥尔贝扎准备离开。

似乎还带着遗憾的哥尔贝扎缓缓的跟在弗斯亚后面向传送阵的方向走去。“塞西尔……”罗莎望着他的脸。“那可是你的哥哥啊！”莉迪亚也忍不住了。“再会了，大家！哥尔贝扎跟大家最后的道别，他的脸上挂着一丝的失望……突然塞西尔朝哥尔贝扎的方向冲去，在哥哥的面前他停了下来，哥尔贝扎诧异地望着面前的弟弟。“再……再见了！我的哥哥！”塞西尔终于说出了藏在心底的话。幸福的笑容浮现在哥尔贝扎的脸上，“谢谢你……”他再没有了任何的牵挂，自己的弟弟终于认同了自己，“塞西尔！保重！”哥尔贝扎的身影消失在传送阵中……

“亲爱的……你在想什么呢？”罗莎的到来才将塞西尔从记忆的旋涡中拉了回来，“你怎么还在这磨蹭了啊。西德叔叔都生气了。今天……今天不是咱们的婚礼吗……”罗莎羞红了脸。塞西尔这才恍然大悟，连忙向夫人赔罪。现在的塞西尔已经成为了巴隆的国王……大家都在努力而快乐的生存着。波罗姆姐弟二人仍然在米西迪亚进行着严格的魔法学习；杨已经做上了布法尔的国王，但是却依然习惯于每日的修行训练；继承王位的基尔巴特正在努力的重建着达姆斯安，试图恢复国家从前的繁荣；还有忍者国度的艾布拉纳，艾杰虽然已经做上了一国之主，但是到处拈花惹草的习惯似乎依旧，虽然在他的心中有一个人永远占据着最重要的位置；莉迪亚回到了幻兽世界，与她心爱的幻兽一起快乐的生活着。美丽善良的莉迪亚成为幻兽王国最耀眼的精灵……整个世界都洋溢快乐的气息，久违的和平终于降临这片大地！

“塞西尔……罗莎……对不起现在的我还不能亲口祝福你们二人……”站在试炼的山头凯远远望着巴隆城堡所在的方向，“我会一直在这里修行下去，直到成为一名超越父亲的龙骑士，我一定会再回到巴隆的……”



“罗莎！”“嗯？”穿着婚纱的罗莎转过身来，“你好美……”“讨厌！”“你知道我听到了什么吗？”塞西尔笑着说，“那是哥哥的声音，他对我说‘再见’了……”

那无所不知的水晶，依然闪烁着它耀眼的光芒……

全文完

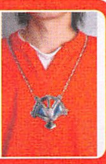


邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

喜欢最终幻想系列的玩家们可要睁大眼睛了!这次我们隆重推出的是《最终幻想12》中男主角瓦恩所佩戴的标志性服饰道具,如今经过精心打造以1:1原大项链的形式呈现在大家面前!做工精良,质感出众,与游戏中如出一辙!喜欢FF系列、COSPLAY以及打造自我个性的玩家切勿错过啊!





¥28 编号:2697

最终幻想12男主角原比例项链

●《最终幻想12》中的男主角瓦恩在游戏中所佩戴的饰品长约8厘米宽6厘米左右,按照游戏设定1:1原大真实再现,不止做工非常细致精巧,更是相当有质感和分量,完全再现游戏时的风采,物超所值!



¥39 编号:2686

哆拉A梦场景图腾圆顶扭蛋2代6件组

●第2弹登场!和一代一样外面是脸型的蓝色透明外壳,打开后里面是很多有趣的小场景,像野比和恐龙、黄色元祖哆啦A梦被老鼠咬耳朵等相当经典,6个一组同样可叠成图腾柱!

¥39 编号:2642

犬夜叉云母围巾

●看过犬夜叉的人对云母一定印象深刻吧,如今它真的来到了身边!围巾精致柔软,长103CM宽17CM,以云母的头和尾巴作成了围巾的两端。





最终幻想7少年归来 超酷配饰5件组

●最终幻想7配饰。戒指,耳夹,胸针,手链和项链的华丽组合让人爱不释手。

¥49 编号:2608



¥19 编号:2620

最终幻想7少年归来迷你人形吊链5件组

●和上面的最终幻想7扭蛋组造型相近,不过又多配上了珠链,体积稍有所缩小,不过并没有缩小精湛的工艺,而且正因为可以任意吊挂,一下子就变成了方便有趣的小装饰品。

¥29 编号:2653



最终幻想7少年归来挎包

●黑色光滑的面料,醒目的《最终幻想7少年归来》的英文标题,加之保证吸引所有人回头的白色云狼图案,酷的有型有味。挎包尺寸长23CM宽16CM厚7CM,背带长短可以调节,适合男女使用。



¥45 编号:2585

最终幻想7少年归来扭蛋5件组



●一共5款非常Q版造型的FF7 AC扭蛋,喜欢最终幻想系列尤其是最新电影版的玩家一定不会陌生的造型,除了主角外,在电影中出尽风头的三位反面角色更是首次立体化,精致的做工和生动的表情,绝对是收藏的不错选择!



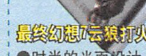


¥29 编号:2619

福音战士星与星座迷你摆设人形系列2代4件组

●期待已久的福音战士与星座迷你摆设2代上场!以星座为主题,再将动画中的女性角色们Q版化。情景也非常有趣,而且底座还是荧光的哟!包括凌波丽(射手座)、明日香(土星)、赤木律子(天秤座)、光(天蝎座)四款。

¥38 编号:2664



最终幻想7云狼打火机

●时尚的光面设计,左上角印有最终幻想7标志性的云狼图案,右下角为云狼立体浮雕造型,做工细致入微,细节刻画到位,金属光泽更显得档次豪华。

¥39 编号:2675



最终幻想7少年归来胸针裁纸刀2件组

●真实再现克劳德在《最终幻想7少年归来》中胸前所戴的那个超酷云狼胸章,精工细致威风十足绝对标榜自我个性,直径4CM左右,厚2.5CM左右。裁纸刀长12CM宽1.5CM左右。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2006年1月28日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年2月23日	游戏王EX 2006	KONAMI	TAB
2006年3月1日	Scurge: Hive	Orbital Media	ACT
2006年3月23日	王女联盟	STING	SRPG
2006年3月23日	蜡笔小新 呼唤传说的食玩之都大冒险	BANPRESTO	ACT
2006年3月	河川垂钓3&4	MMV	RPG
2006年3月	魔法老师涅吉 课外教学2	MMV	AVG
2006年4月3日	顶尖网球	Indie Built	SPG
2006年	国夫君 热血合集3	ATLUS	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2006年1月28日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年2月9日	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2005年2月9日	宇宙巡航机合集	KONAMI	STG
2006年2月23日	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG
2006年2月23日	头文字D STREET STAGE	SEGA	RAC
2006年2月23日	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG
2006年3月2日	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年3月2日	刃舞者 千年之约	SCE	RPG
2006年3月2日	光速蒙面侠21	KONAMI	STG
2006年3月2日	北欧战神传 蕾娜丝	SQUARE ENIX	RPG
2006年3月2日	新洛克人	CAPCOM	ACT
2006年3月7日	无名传说2 勇士守则	SOE	ARPG
2006年3月7日	虹吸战士 黑暗之镜	SCE	STG
2006年3月9日	心跳回忆 永远伴随你	KONAMI	AVG
2006年3月9日	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2006年3月21日	战地指挥官	SOE	SLG
2006年3月23日	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2006年春	龙珠Z 真武道会	BANDAI	FTG
2006年春	火影忍者 无幻城之卷	BANDAI	FTG
2006年春	Every Extend Extra	BANDAI	ETC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG

2005年	百战天虫	TEAM17	ACT
2005年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT



本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年1月28日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年2月1日	帝国时代 王者世纪	MICROSOFT	SLG
2006年2月1日	黑与白	MAJESCO	SLG
2006年2月2日	光速蒙面侠21	任天堂	SPG
2006年2月23日	三国志DS	KOEI	SLG
2006年2月28日	FIFA街头足球2	EA	SPG
2006年3月1日	罪恶工具DS	SAMMY	ACT
2006年3月1日	Scurge: Hive	Orbital Media	ACT
2006年3月2日	多啦A梦 野比的恐龙2006	SEGA	RPG
2006年3月2日	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2006年3月2日	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年3月9日	天外魔境2	HUDSON	RPG
2006年3月13日	百战天虫DS	TEAM17	ACT
2006年3月16日	我的战斗机	TAITO	STG
2006年3月16日	KERORO军曹 演习啦！全员集合	BANDAI	ETC
2006年3月20日	俄罗斯方块DS	任天堂	PUZ
2006年3月20日	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年3月30日	CONTOCT	MMV	RPG
2006年3月30日	魔法世界 加尔迪亚的恶魔	KONAMI	RPG
2006年3月23日	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年3月30日	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年4月3日	顶级网球2	Indie Built	SPG
2006年4月13日	传说的斯塔菲4	任天堂	ACT
2006年4月13日	暴风传说	NAMCO	RPG
2006年6月1日	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年春	火影忍者 最强忍者大集结4DS	TOMY	ACT
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	信长的野望DS	KOEI	SLG
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	天诛DS	FROMSOFTWARE	ACT
未定	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	SRPG

掌机迷2006年第四期抽奖

PSP豪华版 1名



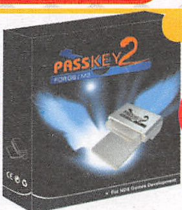
日本原装NDS 1名



M3-CF电影卡 + PASSKEY-2 + CF读卡器 5名







加

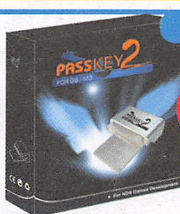




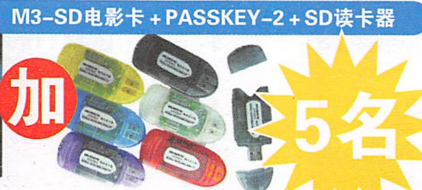
M3-SD电影卡 + PASSKEY-2 + SD读卡器 5名







加



CF读卡器 10名



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.50的抽奖活动截止时间为3月5日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

48期中奖名单

PSP

地区	姓名
广东省清远市	谭代成

NDS

地区	姓名
上海市	陈　宏

M3-CF电影卡

地区	姓名
河北省邢台市	王　诚
福建省三明市	林国雄
广西省河池市	覃孝杰
四川省成都市	李　琦
辽宁省抚顺市	吴耀威
北京市	孙楚帆
广西省柳州市	李浩铭

M3-SD电影卡

地区	姓名
福建省厦门市	林祺昀
广东省高州	吴耀彬
广西省桂林市	廖德翔
广西省桂林市	李仕健
上海市	梁怡文
重庆市	郑德洋
山东省东营市	白　雪

G6 4G大容量电影卡

地区	姓名
北京市	隋京健
上海市	彭华君
河北省三河市	李　响
广东省珠海市	向俊锋

SD读卡器

地区	姓名
湖北省武汉市	张施涛
广东省湛江市	闫成武
辽宁省沈阳市	刘学硕
天津市	刘　煜
北京市	宋　清
浙江省慈溪市	王　顺
湖南省长沙市	郭　璇
江苏省常熟市	李宇辉
江苏省徐州市	任　阳
河北省石家庄	刘宇希

CF读卡器

地区	姓名
广东省广宁	李绍海
四川省泸州市	黄　宇
云南省	陈÷犇
广东省韶关市	张新威
福建省莆田市	林　晨
上海市	姚晨敏
河南省郑州市	苏一世
上海市	梁明昊
浙江省义乌市	烈辰召
北京市	张　旭



So COOL!
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
罗志祥
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 FEB
02
定价:20元
推广价:15元
WHAT'S COOL?
赠
随刊夹送 NIKE × SoCool 新春礼包
2006
羽毛、棒球外套、羊毛与灯心绒、棉质毛绒、迷彩×格纹、军风夹克、
M-65款型夹克、连帽、皮革、WORK JACKET、骑士风……
最完整外套总特辑!
THE BEST WINTER JACKETS决战寒冬的关键外套
GET!!2006 NEW YEAR始动
STREET BRAND × SNEAKERS
大人气街牌 球鞋实例表现
全国上市热卖中!!
★疯狂抽奖再接再厉!★
Levi's腕表×20等你拿